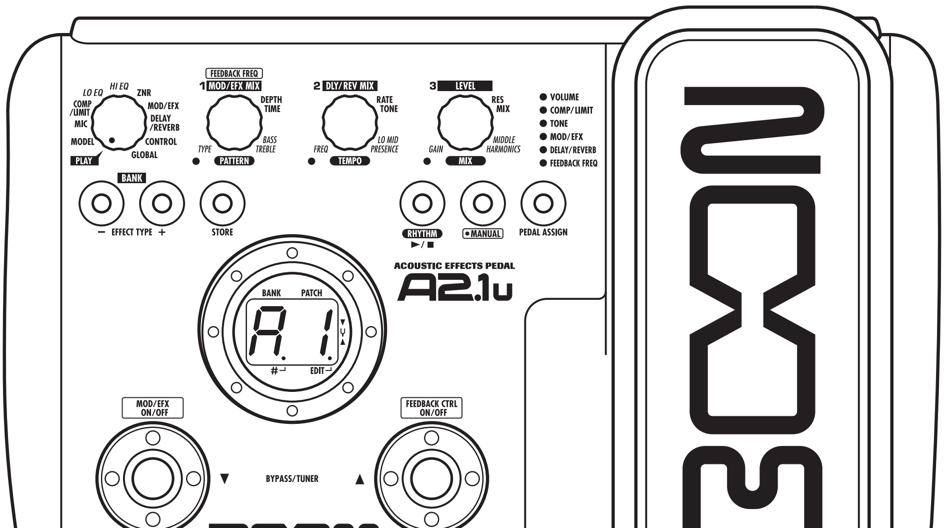
ACOUSTIC EFFECTS PEDAL

A2.1u

Mode d'emploi



ZOOM

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI

PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:

Danger — Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.

Attention — Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veuillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger de l'A2.1u.

A propos de l'alimentation

Danger

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "–" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

[Fonctionnement avec piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- L'A2.1u ne peut pas servir de chargeur.
- Portez attention à l'étiquetage de la pile pour choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'unité.
- Si les piles ont coulé, essuyez soigneusement le compartiment des piles et les contacts pour retirer tous les restes de liquide.
- Quand vous utilisez l'unité, le capot du compartiment des piles doit être fermé.

Environnement

Danger

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre A2.1u dans des conditions où elle est exposée à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité
- Poussière excessive ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

Maniement

Danger

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur l'A2.1u car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur l'A2.1u des sources à flamme nue telles que des bougies car cela pourrait provoquer un incendie.
- L'A2.1u est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne la laissez pas tomber, et ne la soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ni du liquide pénétrer dans l'appareil.

Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Attention

Vous devez toujours éteindre l'A2.1u et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'A2.1u.

Modifications

Danger

N'ouvrez jamais le boîtier de l'A2.1u et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

Volume

Attention

N'utilisez pas l'A2.1u à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

Précautions d'emploi

Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, l'A2.1u a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près de l'A2.1u, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris l'A2.1u, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer l'A2.1u. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veuillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire

Caractéristiques

Merci d'avoir choisi la ***ZOOM A2.1u*** (appelée simplement "***A2.1u***" dans ce manuel). L'A2.1u est un processeur d'effets sophistiqué pour guitare acoustique disposant des caractéristiques suivantes.

● Toute dernière technologie pour des performances de haut niveau

Une excellente qualité sonore est assurée par un circuit de traitement du signal avec échantillonnage en 96 kHz/24 bits et traitement interne en 32 bits. La réponse en fréquence reste plate jusqu'à 40 kHz et le rapport signal/bruit atteint le chiffre étonnant de 100 dB. Un port USB intégré permet la connexion directe à un ordinateur. Vous pouvez utiliser l'A2.1u comme interface audio pour l'ordinateur, qui autorise l'enregistrement direct avec le logiciel station de travail audio numérique fourni.

● Gamme d'effets complète optimisée pour la guitare acoustique

Dans une palette polyvalente de 47 effets, jusqu'à 8 d'entre eux (y compris la réduction de bruit ZOOM ZNR) peuvent être simultanément employés. L'A2.1u offre des effets simulant le sons de célèbres guitares acoustiques, un simulateur de micro qui recrée l'ambiance d'un enregistrement au microphone et d'autres effets spécialisés pour la guitare acoustique.

● Sélection des caractéristiques optimales pour les micros et amplis

L'A2.1u vous permet de sélectionner la meilleure réponse en fréquence pour votre micro et votre ampli. C'est remarquable pour éliminer les problèmes de son qui peuvent se produire quand on joue d'une guitare acoustique au travers d'un amplificateur pour guitare.

● Suppression automatique des accrochages de réinjection acoustique ("larsen")

Le contrôle de réinjection repère les fréquences où se produit la réinjection acoustique (larsen) et en assure un traitement efficace. La fonction peut être activée au pied durant le jeu.

● Connecteur XLR pour sortie directe

En plus de la prise de sortie ordinaire, l'A2.1u dispose d'un connecteur XLR pour produire un signal symétrique de niveau ligne pour un équipement comme une console de sonorisation ou d'enregistrement. Le signal peut être pris avant ou après traitement d'effet. Un commutateur de suppression de masse est également fourni pour éviter le ronflement pouvant être causé en sortie directe par des boucles de masse.

● Interface perfectionnée

Les sélecteurs rotatifs et trois commandes de paramètre rendent le fonctionnement extrêmement rapide et intuitif. L'intervalle de neutralisation lorsque l'on change de patch a été réduit à moins de 8 millisecondes, permettant des changements de patch virtuellement transparents.

● Fonction rythmique et accordeur chromatique automatique

Des patterns rythmiques créés à partir de sources PCM très réalistes sont intégrés. L'accordeur chromatique automatique conçu pour la guitare fait de l'accord un jeu d'enfant.

● Prise en charge de pédale commutateur et de pédale d'expression

Règlez les paramètres d'effet ou le volume en temps réel avec la pédale d'expression intégrée à l'unité. De plus, la prise [CONTROL IN] de la face arrière vous permet de brancher une pédale d'expression (FP01/FP02) ou une pédale commutateur (FS01) optionnelles.

● Le principe de double alimentation électrique permet de l'employer n'importe où

L'A2.1u peut être alimentée par 4 piles R6 (taille AA) IEC ou un adaptateur secteur. Le fonctionnement continu sur piles est d'environ 6 heures avec des piles alcalines.

Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de cette unité et vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans la documentation de l'A2.1u.

IN → MODEL – MIC – COMP/LIMIT – LO EQ – HI EQ – ZNR – MOD/EFX – DELAY/REVERB → OUT

■ Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, l'A2.1u peut être comparée à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet. En autres, il existe un module de réduction de bruit ZNR (ZOOM Noise Reduction), ainsi qu'un module de modélisation (simulation de sons) (MODEL), un module compresseur/limiteur (COMP/LIMIT), un module modulation/effets spéciaux (MOD/EFX). Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés individuellement pour chaque module et les modules peuvent être activés/désactivés comme désiré.

■ Type d'effet

Dans certains modules d'effet, plusieurs effets différents peuvent être choisis, et on les nomme types d'effet. Par exemple, le module d'effet modulation/effets spéciaux (MOD/EFX) comprend chorus, flanger, delay, phaser et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

■ Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont divers paramètres pouvant être réglés. Ce sont les paramètres d'effet. Dans l'A2.1u, les paramètres d'effet se règlent avec les commandes de paramètre 1-3. Comme les commandes d'une pédale d'effet ordinaire, elles changent des aspects tels que le caractère tonal et l'intensité d'effet. Le paramètre affecté à chaque commande dépend du module et du type d'effet actuellement sélectionné.

■ Patch

Dans l'A2.1u, les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités nommées patches. Un patch contient des informations sur le statut activé ou désactivé de chaque module d'effet, sur le type d'effet utilisé dans chaque module et sur les réglages des paramètres de chaque effet. La mémoire interne de l'A2.1u contient 80 patches (dont 40 patches programmables).

■ Banque et zone

Un groupe de 10 patches est appelé une banque. La mémoire de l'A.1u contient au total 8 banques, nommées A à d et 0 à 3. Les banques A-d forment la zone utilisateur qui permet la lecture et l'écriture. Les banques 0 à 3 sont la zone pré-programmée (preset) contenant des patches ne pouvant qu'être lus.
Les patches de chaque banque sont numérotés de 0 à 9. Pour choisir un patch de l'A2.1u, vous utilisez le format "A1" (patch numéro 1 de la banque A), "06" (patch numéro 6 de la banque 0), etc.

■ Modes

L'A2.1u dispose des modes de fonctionnement suivants.

● Mode de jeu (Play)

Dans ce mode, les patches peuvent être sélectionnés et joués.

● Mode manuel

Dans ce mode, vous jouez de votre instrument tout en utilisant les commutateurs au pied pour commuter on/off le module MOD/EFX ou la fonction de contrôle de réinjection. Il sert aussi à la détection automatique des accrochages acoustiques (fréquences causant un larsen).

● Mode d'édition

Dans ce mode, les paramètres d'effet d'un patch peuvent être édités (c'est-à-dire modifiés).

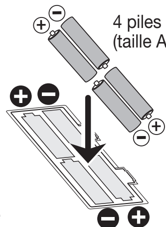
Fonctionnement de l'A2.1u sur piles

1. Retournez l'A2.1u et ouvrez le couvercle du compartiment des piles à sa base.



Pressez le loquet pour le libérer et relever le couvercle.

2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves.



Insérez les piles tête-bêche.

Utilisez 4 piles R6 (taille AA) IEC.

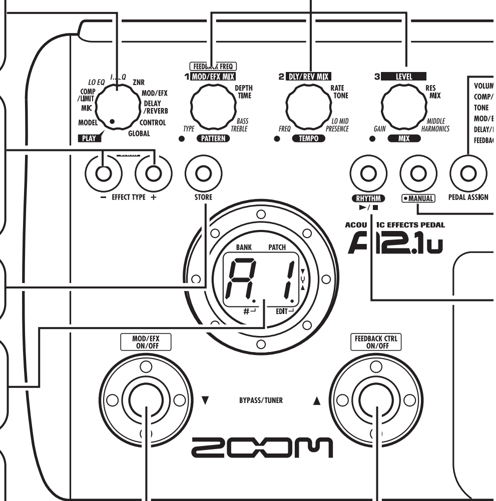
Quand les piles sont déchargées, l'indication "bt" s'affiche.

3. Fermez le couvercle du compartiment des piles.

Poussez le couvercle jusqu'à ce que le loquet clique une fois en place.

Commandes et fonctions/Connexions

Panneau supérieur



Sélecteur de module
Fait alterner entre mode de jeu/mode manuel et mode d'édition. En mode d'édition, il sélectionne le module modifié.

Touches BANK [-]/[+]
En mode de jeu/mode manuel , elles servent à passer directement à la banque immédiatement inférieure ou supérieure. En mode d'édition, elles changent le type d'effet pour le module actuellement sélectionné.

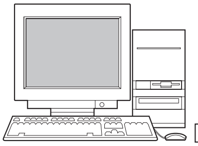
Touche [STORE]
Sert à mémoriser les patches modifiés.

Afficheur
Affiche les numéros de patch, valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de l'A2.1u.

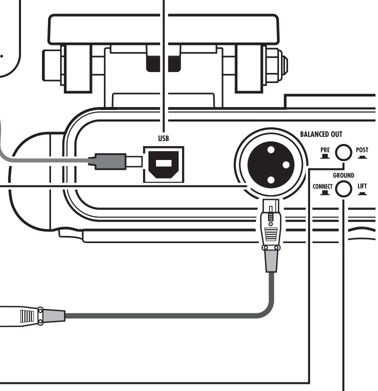
Pédales commutateurs [▼]/[▲]
Ces commutateurs servent à la sélection des patches, à la commutation on/off des modules d'effet, au contrôle de l'accordeur et à d'autres fonctions.

Face arrière

Ordinateur



Connecteur [USB]
Vous permet de relier l'A2.1u à un ordinateur pour servir d'interface audio.



Connecteur [BALANCED OUT]
Ce connecteur XLR peut produire un signal symétrique de niveau ligne vers un équipement de sonorisation, d'enregistrement ou similaire.

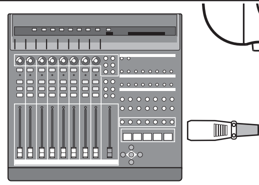


Table de mixage

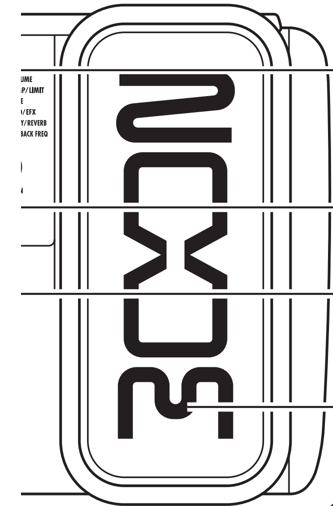
Sélecteur [PRE/POST]
Détermine le point où est pris le signal de la sortie [BALANCED OUT].

Sélect. [GROUND]
Détermine si le sélecteur [BALANCED OUT] est mis à la masse ou non.



Casque

Système de sonorisation



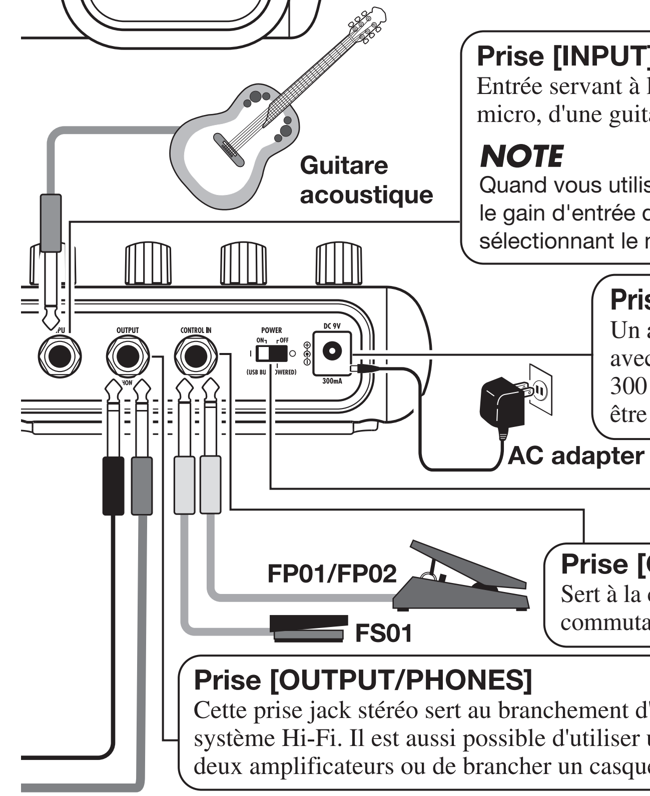
Commandes de paramètres 1 - 3
Elles permettent de changer la valeur des paramètres d'effet ou de la totalité du patch. Durant la lecture rythmique, elles permettent de choisir un pattern, de régler le tempo et le volume du rythme.

Touche [PEDAL ASSIGN]
Permet de choisir la fonction de la pédale d'expression intégrée. Une DEL allumée indique la fonction choisie.

Touche [MANUAL]
Fait alterner entre mode de jeu et mode manuel. La touche est allumée quand l'A2.1u est en mode manuel.

Touche RHYTHM [▶/■]
Sert à lancer/arrêter la lecture du rythme.

Pédale d'expression
Vous permet de régler le volume ou divers paramètres d'effet en temps réel pendant le jeu.



Prise [INPUT]
Entrée servant à la connexion d'une guitare acoustique à micro, d'une guitare électro-acoustique ou électrique.

NOTE
Quand vous utilisez une guitare à faible niveau de sortie, le gain d'entrée de l'A2.1u peut être augmenté en sélectionnant le mode à haut gain (HI-GAIN → p. 28).

Prise d'entrée d'alimentation 9V
Un adaptateur secteur (AD-0006 ZOOM) avec une sortie nominale en CC 9V, 300 mA (moins sur la broche centrale) peut être branché ici.

Interrupteur [POWER]
Allume/éteint l'unité.

Prise [CONTROL IN]
Sert à la connexion d'une pédale optionnelle, commutateur (FS01) ou d'expression (FP01/FP02).

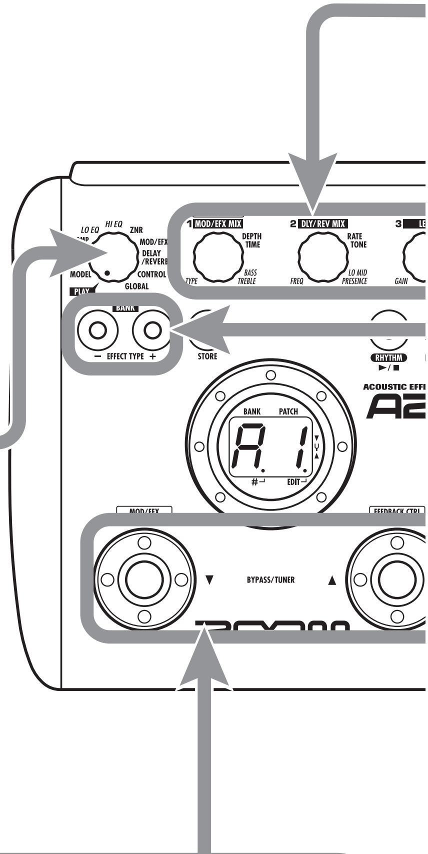
Prise [OUTPUT/PHONES]
Cette prise jack stéréo sert au branchement d'un amplificateur de guitare ou d'un système Hi-Fi. Il est aussi possible d'utiliser un câble en Y pour envoyer la sortie à deux amplificateurs ou de brancher un casque stéréo à cette prise.

Sélection d’un patch

Pendant que vous jouez de votre instrument, essayez différents patches pour voir ce que l’A2.1u peut faire.

1 Mise sous tension

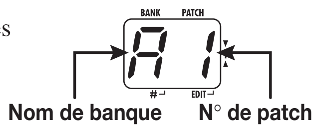
- **Utilisez un câble mono blindé pour relier votre guitare à la prise [INPUT] de l'A2.1u.**
- **Quand vous utilisez l'A2.1u avec un adaptateur secteur, branchez celui-ci à une prise murale et branchez son câble à la prise [DC 9V] de l'A2.1u.**
- **Réglez l'interrupteur [POWER] de la face arrière de l'A2.1u sur ON.**
- **Allumez votre système de reproduction et réglez son volume convenablement.**



2 Réglage de l'A2.1u en mode de jeu

- **Si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".**

La banque et le patch qui étaient sélectionnés lors de la dernière extinction réapparaissent.



ASTUCE Immédiatement après mise sous tension de l'A2.1u, l'unité sera en mode de jeu, même si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY".

3 Sélection d'un patch

- **Pour changer de patch, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].**

Presser le commutateur [▼] appelle le patch immédiatement inférieur et presser le commutateur [▲] appelle le patch immédiatement supérieur.

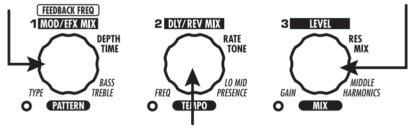
Presser répétitivement un commutateur au pied fait passer en revue les patches dans l'ordre A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, ou dans l'ordre inverse.

5 Tonalité et volume

- **Pour régler le son et le volume d'effet en mode de jeu, les commandes de paramètre 1-3 peuvent être utilisées. Chaque commande contrôle un paramètre spécifique.**

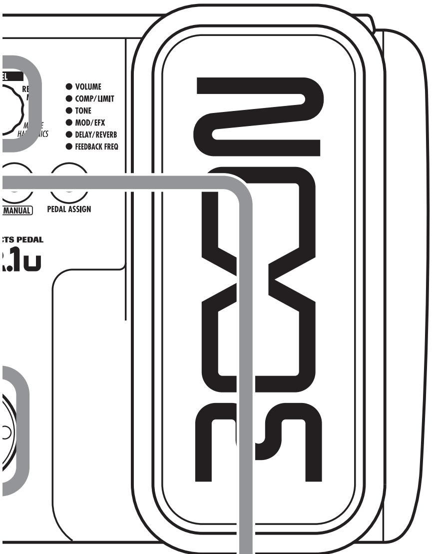
Commande 1
Règle principalement le paramètre MIX du module MOD/EFX (le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine).

Commande 3
Règle le paramètre PATCH LEVEL (niveau de sortie de la totalité du patch).



Commande 2
Règle le paramètre MIX du module DELAY/REVERB (le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine).

Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre. correspondant.



NOTE

- Si le module MOD/EFX ou DELAY/REVERB est désactivé (off) pour le patch actuellement sélectionné ("oF" est affiché), les commandes correspondantes (1 ou 2) n'ont pas d'effet.
- Les changements faits ici sont temporaires et seront perdus si vous changez de patch. Pour les conserver, mémorisez le patch (→ p. 16).
- En plus des niveaux individuels de patch, l'A2.1u permet aussi de régler le niveau général (master). Ce réglage affecte tous les patches (→ p. 37).

4 Sélection directe d'une banque

- **Sélectionnez directement les banques A – d, 0 – 3 avec les touches BANK [-]/[+].**

Presser la touche BANK [-] appelle la banque immédiatement inférieure, et presser la touche BANK [+] appelle la banque immédiatement supérieure.

Emploi de l'accordeur

L'A2.1u dispose d'un accordeur chromatique automatique. Pour l'utiliser, les effets internes doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).

1 Court-circuiter ou couper

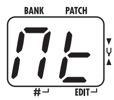
• Court-circuiter les effets (bypass)

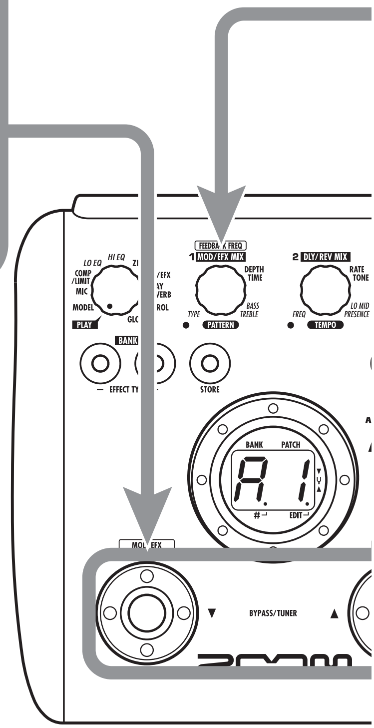
En mode de jeu (ou manuel), pressez en même temps et brièvement les commutateurs au pied [▼]/[▲] et relâchez-les.



• Couper le son (mute)

En mode de jeu (ou manuel), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et tenez-les au moins 1 seconde.





⚠ Changement de patch en bypass/mute

Quand vous pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] pendant que vous jouez de votre instrument, le mode bypass/mute est activé. Toutefois, le son peut momentanément changer juste avant cette activation. Cela est dû au fait que l'A2.1u passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand un des commutateurs est pressé légèrement avant l'autre (quand vous annulez le statut bypass/ mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif).
Ce type de comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute vitesse à laquelle l'A2.1u répond au changement de patch. Pour empêcher le changement de son ainsi causé, ne produisez pas de son avec votre instrument jusqu'à ce que le statut bypass/mute soit totalement établi.

2 Jeu de la corde à accorder

• Jouez la corde voulue à vide et réglez sa hauteur.



Le côté gauche de l'afficheur donne la note la plus proche de la hauteur actuelle.

A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	

3 Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

Si nécessaire, vous pouvez ajuster la hauteur de référence de l'accordeur de l'A2.1u. Le réglage par défaut après mise sous tension est 440 Hz pour le *la* médian.

- **Tournez la commande de paramètre 1.**
  La hauteur de référence actuelle s'affiche.
  La plage de réglage est 35 – 45 (*la* médian = 435 à 445 Hz).



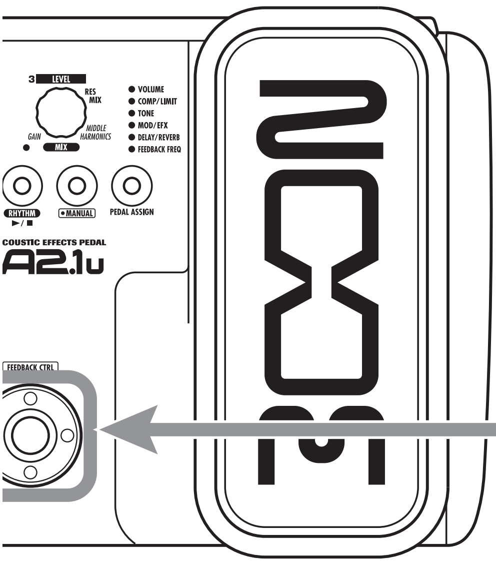
- **Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la commande de paramètre 1 pour la régler.**



Quand vous relâchez la commande de paramètre, l'affichage antérieur revient après un instant.

NOTE

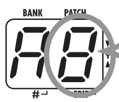
Quand vous éteignez l'A2.1u et la rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (*la* médian = 440 Hz).



4 Retour au mode de jeu

- **Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].**

Le côté droit de l'afficheur affiche un symbole indiquant l'éloignement de l'accord juste.



Hauteur trop élevée | **Hauteur correcte** | **Hauteur trop basse**



L'indication visuelle tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée.

Accordez les autres cordes de la même façon.

Emploi de la fonction rythmique

L'A2.1u a une fonction rythmique intégrée qui produit des sons de batterie réalistes selon divers motifs nommés "patterns". La fonction rythmique est disponible en mode de jeu ou en statut bypass/mute.

1 Réglez l'A2.1u en mode de jeu (ou en mode manuel)

- **Si le sélecteur de module est sur une fonction autre que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".**

ASTUCE La fonction rythmique peut être utilisée à la fois en mode de jeu et en mode manuel.

2 Lancez la fonction rythmique

- **Pour lancer la fonction rythmique, pressez la touche RHYTHM [►/■].**

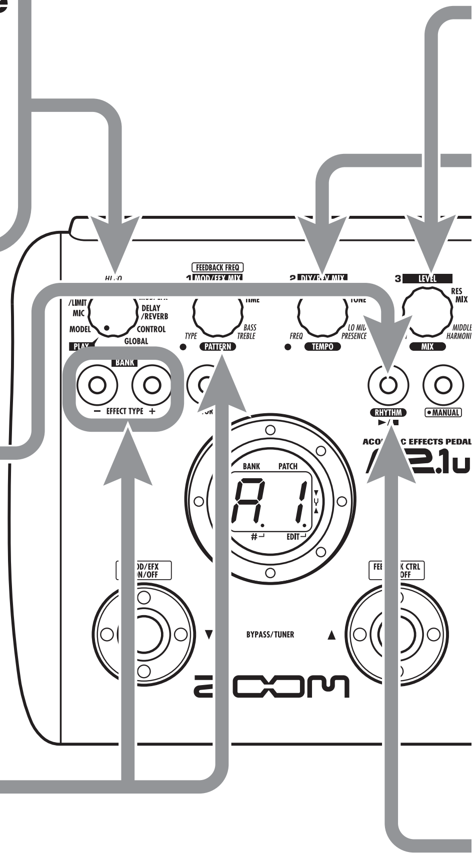
NOTE Durant la reproduction rythmique, le module DELAY/REVERB est désactivé (OFF).

3 Sélectionnez un pattern rythmique

L'A2.1u a 40 patterns rythmiques intégrés. Pour plus d'informations sur leur contenu, voir le dos de couverture de ce manuel.

- **Pour changer les patterns rythmiques en continu, tournez la commande de paramètre 1.**
- **Pour sélectionner le pattern rythmique immédiatement supérieur ou inférieur, pressez une des touches BANK [-]/[+].**

Quand les étapes ci-dessus ont été effectuées, le numéro de pattern rythmique actuel (01 – 40) s'affiche brièvement.

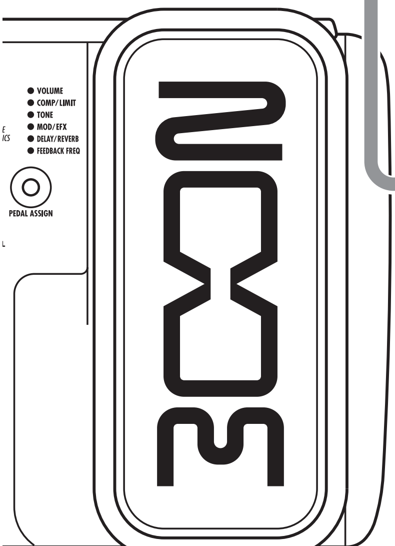


4 Réglage du volume rythmique



- **Pour régler le volume rythmique, tournez la commande de paramètre 3.**

Quand vous tournez la commande de paramètre, le réglage actuel (0 – 30) s'affiche.



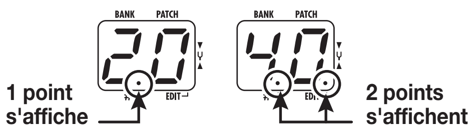
5 Réglage du tempo

Le tempo du pattern rythmique peut être réglé dans la plage 40 – 250 BPM (battements par minute).

- **Pour changer le tempo rythmique en continu, tournez la commande de paramètre 2.**
- **En branchant une pédale commutateur (FS01) à la prise [CONTROL IN] et en lui assignant la fonction "tap tempo", vous pouvez spécifier le tempo en le battant au pied (→ p 25).**

Quand vous pressez la pédale commutateur la première fois, le réglage de tempo actuel s'affiche. Le réglage est alors fait automatiquement sur la seconde frappe et les suivantes.

Quand ces étapes sont effectuées, le tempo actuel (40 – 250) est affiché. Un point apparaît au centre pour les valeurs entre 100 et 199. Pour les valeurs de 200 et plus, des points s'affichent au centre et à droite.



Tempo = 120 BPM **Tempo = 240 BPM**

6 Arrêter le rythme

- **Pour stopper le rythme, pressez la touche RHYTHM [▶/■].**

L'A2.1u revient à son statut précédent.

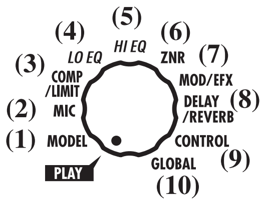
Modification ("édition") d'un patch

Les patches de l'A2.1u peuvent être librement modifiés par changement des réglages de leurs paramètres d'effet. Essayez de modifier le patch actuellement sélectionné pour créer votre propre son.

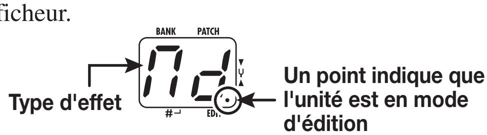
1 Sélection du module d'effet

- **Tournez le sélecteur de module pour choisir le module d'effet à modifier. Les réglages suivants sont disponibles.**

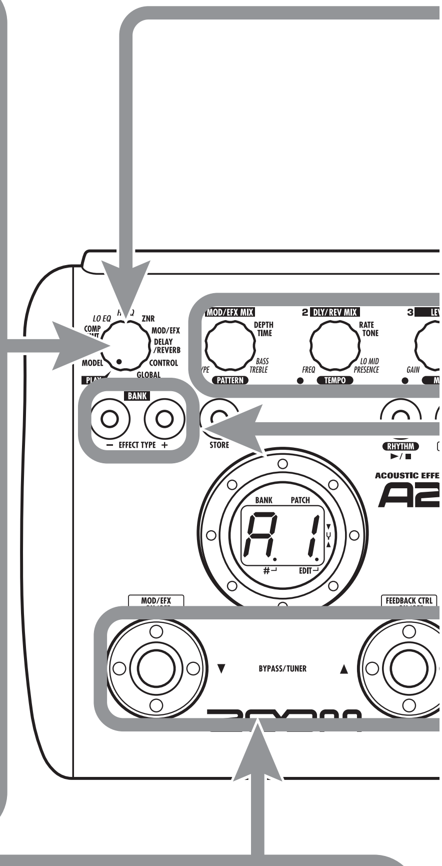
(1) Module MODEL
(2) Module MIC
(3) Module COMP/LIMIT
(4) Module LO EQ
(5) Module HI EQ
(6) Module ZNR
(7) Module MOD/EFX
(8) Module DELAY/REVERB
(9) Module CONTROL
(10) Module GLOBAL



Quand vous réglez le sélecteur de module sur une position autre que "PLAY", l'A2.1u passe en mode d'édition et le type d'effet actuellement sélectionné pour le module correspondant est affiché. En mode d'édition, un point apparaît en bas à droite de l'afficheur.



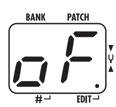
ASTUCE Vous pouvez passer en mode d'édition depuis le mode de jeu ou le mode manuel.



2 Pour activer/désactiver un module d'effet

- **Pour activer et désactiver le module sélectionné, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].**

Quand le module est désactivé, "oF" apparaît dans l'afficheur.



ASTUCE

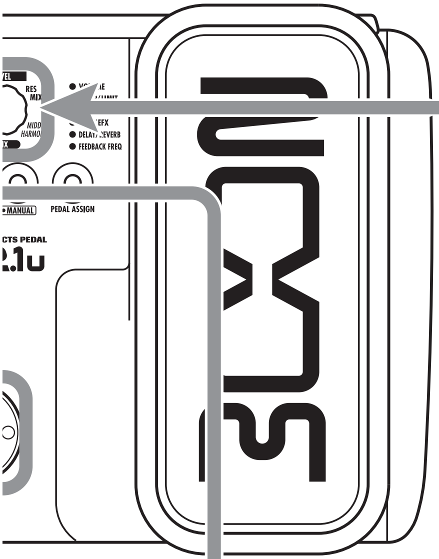
CONTROL et GLOBAL sont des modules spéciaux servant à faire des réglages affectant toute l'unité, comme le choix du fonctionnement de la pédale. Ces modules ne peuvent pas être commutés on/off.

5 Sortie du mode d'édition

- **Pour quitter le mode d'édition et retourner au mode de jeu, réglez le sélecteur de module en position "PLAY".**

L'A2.1u retourne en mode de jeu (ou manuel).

NOTE
Quand vous sélectionnez un autre patch après l'édition, les changements faits en mode d'édition sont perdus à moins d'avoir d'abord mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 16.

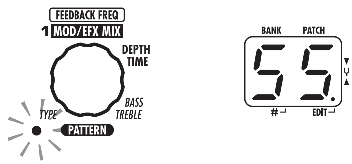


4 Changement de la valeur d'un paramètre

- **Pour changer la valeur de réglage des paramètres d'effet, utilisez les commandes de paramètre 1 – 3.**

Le paramètre affecté à une commande dépend du module/type d'effet sélectionné (→ p. 30 – 38).

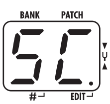
Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre correspondant.



NOTE Quand un module réglé sur OFF est sélectionné, l'écran affiche "oF".

3 Sélectionnez le type d'effet

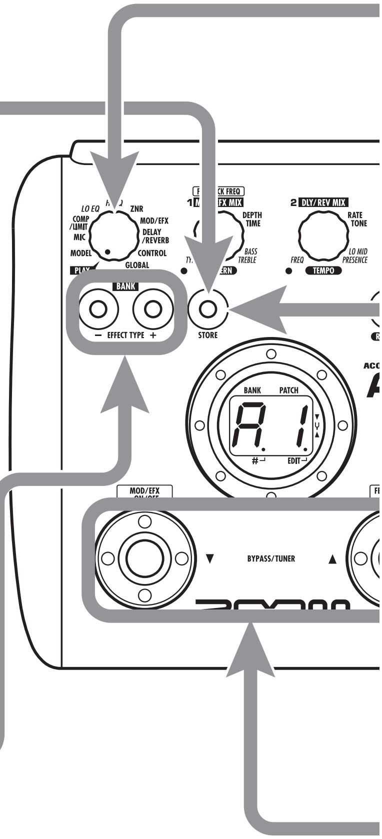
- **Pour changer le type d'effet du module sélectionné, utilisez les touches BANK [-]/[+].**



NOTE
- Quand vous pressez les touches BANK [-]/[+] alors qu'un module est réglé sur off, le module est activé (on).
- Si vous pressez les touches BANK [-]/[+] pour un module n'ayant qu'un type d'effet, rien ne se produit.

Mémorisation/copie de patches

Un patch modifié peut être mémorisé dans une banque de la zone utilisateur (A – d). Il est aussi possible de mémoriser un patch existant déjà dans un autre emplacement pour en faire une copie.



1 En mode de jeu ou d'édition, pressez la touche [STORE]

- **Les numéros de banque et de patch clignotent dans l'afficheur.**



NOTE

Les patches des banques de la zone preset (0 – 3) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut y être mémorisé ou copié. Si vous pressez la touche [STORE] alors qu'un patch de la zone preset est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch n°0) qui est automatiquement sélectionné comme destination par défaut de mémorisation/copie.

2 Sélectionnez la banque de destination de mémorisation/copie

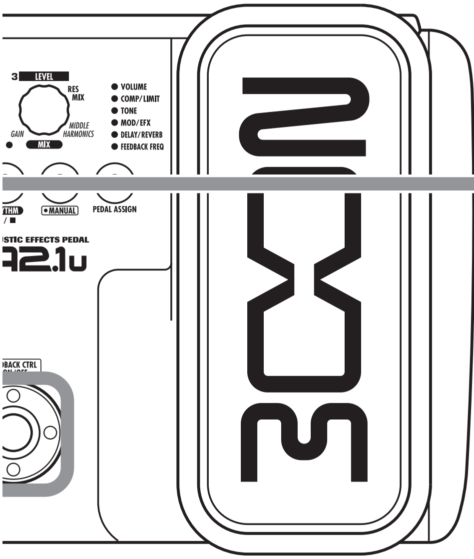
- **Pour sélectionner la banque de destination de mémorisation/copie, utilisez les touches BANK [-]/[+].**



NOTE Seule une banque de la zone utilisateur (A – d) peut servir de destination.

5 Pour interrompre la mémorisation

- Pour interrompre le processus de mémorisation, bougez le sélecteur de module avant d'avoir pressé à nouveau la touche [STORE] (étape 4).



4 Pressez une fois encore la touche [STORE]

- Quand le processus de mémorisation/ copie est terminé, l'unité retourne au mode précédent avec le patch de destination sélectionné.



3 Spécifiez le numéro du patch de destination de mémorisation/copie

- Pour choisir le numéro du patch de destination, utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲].



Emploi de la pédale d'expression intégrée

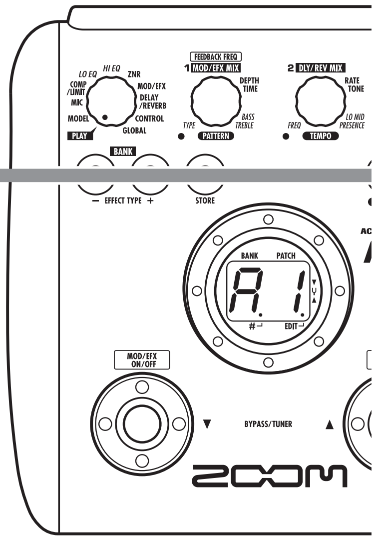
La pédale d'expression située sur le dessus de l'A2.1u vous permet de régler le son d'effet ou le volume en temps réel durant le jeu, ou de modifier la fréquence de contrôle de réinjection. L'élément piloté par la pédale peut être sélectionné individuellement pour chaque patch.

1 Sélectionnez le patch pour lequel la pédale d'expression doit être employée

2 Sélectionnez l'élément à contrôler par la pédale d'expression

- **Pressez [PEDAL ASSIGN] pour sélectionner l'élément à contrôler par la pédale. La rangée de DEL au-dessus de la touche indique quel élément est actuellement sélectionné.**

● VOLUME
○ COMP/LIMIT
○ TONE
○ MOD/EFX
○ DELAY/REVERB
○ FEEDBACK FREQ



La sélection correspondante est indiquée comme suit.

• Toutes les DEL sont éteintes
La pédale d'expression n'a pas d'effet.

• VOLUME
La pédale d'expression contrôle le volume pour la totalité du patch.

• TONE
La pédale d'expression contrôle le paramètre TONE du module MODEL.

• COMP/LIMIT, MOD/EFX, DELAY/REVERB
La pédale d'expression contrôle un paramètre du module correspondant.

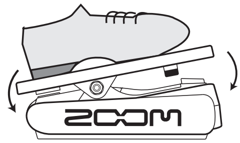
• FEEDBACK FREQ
La pédale d'expression règle la fréquence de contrôle de réinjection.

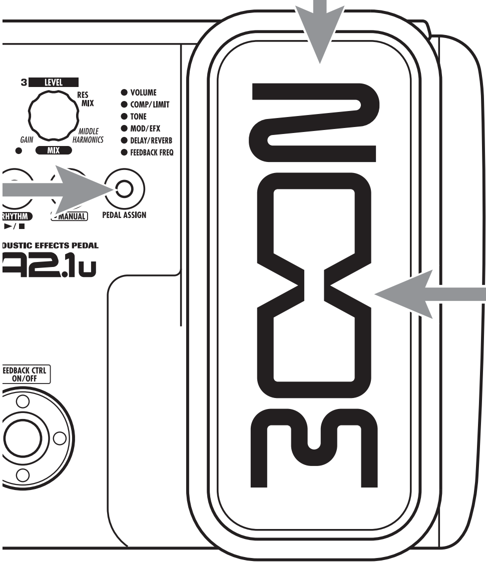
ASTUCE

- Le paramètre changé par la pédale d'expression dépend du type d'effet sélectionné pour le module correspondant. Pour des détails, voir pages pages 30 – 38.
- Vous pouvez sélectionner le motif du changement de paramètre quand COMP/LIMIT, TONE, MOD/EFX ou DELAY/REVERB est sélectionné et que la pédale d'expression est employée. Pour des détails, voir page 37.
- Si le paramètre ou le module auquel la pédale d'expression est assignée est réglé sur OFF dans le patch, la diode clignote. Dans ce cas, faire fonctionner la pédale d'expression n'a pas d'effet.

3 Bougez la pédale

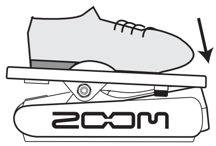
- **En jouant de votre instrument, enfoncez ou relevez la pédale d'expression.**





4 Pour commuter un module on ou off

- **Quand vous poussez la pédale d'expression à fond, le module sélectionné avec la touche [PEDAL ASSIGN] est commuté on ou off.**



ASTUCE

- Quand la pédale d'expression est assignée au paramètre TONE, le module MODEL peut être commuté on et off.
- Quand la pédale d'expression est assignée à FEEDBACK FREQ, le contrôle de réinjection peut être commuté on et off.

5 Enregistrez le patch si nécessaire

- **Le réglage de la pédale d'expression peut être mémorisé individuellement pour chaque patch.**

NOTE

Si vous sélectionnez un autre patch en mode de jeu sans enregistrer le patch, tous les changements apportés aux réglages seront perdus.

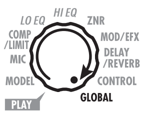
Emploi du contrôle de réinjection

La fonction de contrôle de réinjection de l'A2.1u permet la détection automatique ou manuelle de la plage de fréquences où un accrochage acoustique (larsen) se produit. Cette plage de fréquences est alors atténuée pour éliminer la réinjection. La fonction de contrôle de réinjection peut être réglée en mode d'édition et également pilotée par la pédale commutateur ou la pédale d'expression intégrée.

Emploi manuel du contrôle de réinjection

Cette section décrit comment détecter manuellement la fréquence de réinjection.

1. Réglez le sélecteur de module sur "GLOBAL".



Quand le module GLOBAL est sélectionné, la commande de paramètre 2 peut servir à régler le paramètre de contrôle de réinjection (FEEDBACK FREQ). Les réglages suivants sont disponibles.

● **oF**

Désactive la fonction de contrôle de réinjection. Quand ce réglage est sélectionné, la pédale commutateur peut être utilisée en mode de jeu ou en mode manuel pour activer la fonction et obtenir une détection automatique de la fréquence d'accrochage. Quand vous assignez Feedback Freq à la pédale d'expression intégrée et pressez cette dernière à fond, le contrôle de réinjection est activé, avec un réglage de "30".

● **At**

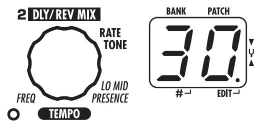
La fréquence d'accrochage est détectée automatiquement et la plage correspondante est atténuée.

● **1 – 30**

Vous permet de manuellement régler la fréquence d'accrochage. Des valeurs plus élevées correspondent à des fréquences plus hautes.

2. Tournez la commande de paramètre 2 pour régler la fréquence de réinjection, en utilisant la plage de réglage de 1 – 30.

La plage de fréquences correspond à la valeur qui sera coupée. Sélectionnez la valeur qui donne la meilleure réduction de la réinjection ou accrochage acoustique (larsen).



3. Quand le réglage est terminé, ramenez le sélecteur de module en position "PLAY" (mode de jeu).



ASTUCE

- Si vous sélectionnez "At" à l'étape 2, la détection automatique de fréquence de réinjection commence. Durant le processus, l'indication "SC" (Scan) s'affiche.
- Le réglage de contrôle de réinjection s'applique à tous les patches, et la valeur la plus récente est donc toujours active. Il n'y a pas besoin de mémoriser le réglage.

Détection automatique de la fréquence de réinjection

L'A2.1u peut automatiquement détecter la plage de fréquences à laquelle se produit la réinjection ou accrochage acoustique. Si celle-ci se produit soudainement durant une interprétation, vous pouvez simplement presser la pédale commutateur pour activer la fonction et supprimer le larsen. Cela est possible à la fois en mode de jeu et en mode manuel.

1. Référez-vous à la section "Emploi manuel du contrôle de réinjection" et réglez FEEDBACK FREQ sur "oF" ou "At".



Quand vous sélectionnez le réglage "oF" pour le paramètre FEEDBACK FREQ, la fonction de contrôle de réinjection est désactivée mais elle peut être activée en pressant la pédale commutateur [▲] (en mode manuel seulement) ou une pédale commutateur externe. Le réglage passera sur "At" et la détection automatique de fréquence de réinjection démarrera.

Quand vous sélectionnez le réglage "At", la fonction de contrôle de réinjection est activée. Dans ces conditions, presser deux fois la pédale commutateur lance la détection automatique de la fréquence de réinjection.

ASTUCE

En mode manuel, vous pouvez changer la valeur de FEEDBACK FREQ en tournant la commande de paramètre 1.

2. Pour détecter automatiquement la fréquence de réinjection pendant que vous jouez sur votre guitare, procédez comme suit.

■ En mode de jeu

Utilisez une pédale commutateur externe (FS01) branchée en prise [CONTROL IN. Réglez la fonction contrôlée par la pédale commutateur sur "Fb" (contrôle de réinjection on/off) (→ p. 25). Pressez la pédale commutateur pour activer le contrôle de réinjection.

NOTE

Si aucune pédale commutateur externe n'est connectée, le contrôle de réinjection ne peut pas être commuté on et off en mode de jeu.

■ En mode manuel

Pressez la pédale commutateur [▲] pour activer le contrôle de réinjection.

Dans les deux cas, la détection automatique de fréquence de réinjection démarre quand la fonction est activée. L'indication "SC" s'affiche.



Pour répéter le processus de détection automatique, pressez deux fois la pédale commutateur [▲] (en mode manuel) ou la pédale commutateur externe pour d'abord désactiver la fonction de contrôle de réinjection puis la réactiver. La détection automatique sera alors une nouvelle fois accomplie.

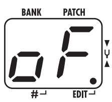
ASTUCE

- Vous pouvez utiliser une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) pour régler au pied la fréquence du contrôle de réinjection (plage de réglage 1 – 30). Pour des détails, voir la section suivante.
- Pour des informations sur la façon de faire les réglages avec la pédale commutateur ou une pédale, voir pages 24 – 26.

Emploi de la pédale d’expression intégrée pour faire fonctionner le contrôle de réinjection

La pédale d’expression intégrée de l’A2.1u peut servir à commuter on et off le contrôle de réinjection et à régler la fréquence de réinjection. Cela est possible à la fois en mode de jeu et en mode manuel.

1. Référez-vous à la section "Emploi manuel du contrôle de réinjection" et réglez la valeur de fréquence de réinjection (FEEDBACK FREQ) sur "oF".



2. Pressez répétitivement la touche [PEDAL ASSIGN] jusqu’à ce que "FEEDBACK FREQ" soit sélectionné comme destination de commande pour la pédale d’expression intégrée.



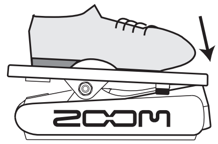
Dans ces conditions, la pédale d’expression intégrée peut servir à commuter on et off le contrôle de réinjection et à régler la fréquence de réinjection.

3. Mémorisez le patch si nécessaire.

Le réglage de pédale d’expression peut être mémorisé individuellement dans chaque patch.

4. Si un accrochage acoustique (réinjection ou larsen) se produit pendant que vous jouez de votre instrument, pressez à fond la pédale d’expression intégrée.

Quand la pédale d’expression est pressée à fond alors que le paramètre FEEDBACK FREQ est réglé sur "oF", le contrôle de réinjection est activé. Le réglage de fréquence de réinjection est dans ce cas "30".



Pressez à fond

5. Bougez la pédale d’expression intégrée jusqu’à ce que vous ayez trouvé la position pour laquelle la réinjection est le plus efficacement supprimée.

NOTE

- La pédale d’expression intégrée ne peut pas être utilisée pour une détection automatique de la fréquence de réinjection.
- L’opération ci-dessus n’est possible qu’avec la pédale d’expression intégrée. La pédale d’expression externe (FP01/FP02) ne peut être employée que comme pédale de volume (→ p. 25).

Emploi du mode manuel

Le mode dans lequel les pédales commutateurs servent à commuter le module on/off MOD/EFX ou la fonction de contrôle de réinjection se nomme "mode manuel".

1. En mode de jeu, sélectionnez un patch.

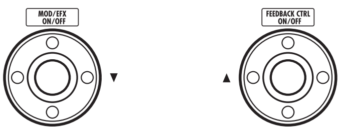
Quand vous passez en mode manuel, les pédales commutateurs [▼]/[▲] sont assignées à d’autres fonctions et ne peuvent pas servir à sélectionner les patches. Par conséquent, vous devez sélectionner le patch avant de passer en mode manuel.

2. Pressez la touche [MANUAL].

La touche [MANUAL] s’allume et l’A2.1u passe en mode manuel.

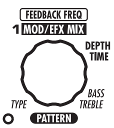


En mode manuel, les commutateurs et commandes de la façade fonctionnent comme suit.



Péd. commutateur [▼]
Commute on et off le module MOD/EFX.

Péd. commutateur [▲]
Commute on et off la fonction de contrôle de réinjection.



Commande de paramètre 1
Commute on/off le contrôle de réinjection et permet le réglage manuel de la fréquence de réinjection.

ASTUCE

- Les autres commandes de l’unité fonctionnent de la même façon qu’en mode de jeu.
- En mode manuel, vous pouvez aussi activer le mode d’édition en tournant le sélecteur de module.

3. Pour commuter on et off le contrôle de réinjection, pressez la pédale commutateur [▲].

Le fonctionnement de l’unité quand la pédale commutateur [▲] est pressée dépend de la valeur de réglage du contrôle de réinjection.

● oF

Quand vous pressez la pédale commutateur, l’unité détecte automatiquement la fréquence de réinjection et l’atténue. Presser encore une fois la pédale commutateur désactive le contrôle de réinjection.

● At

Quand vous pressez la pédale commutateur, la fonction de contrôle de réinjection est désactivée. Quand vous la pressez à nouveau, la fonction est réactivée, l’unité détecte automatiquement la fréquence de réinjection et l’atténue.

● 1 – 30

Chaque fois que vous pressez la pédale commutateur, le contrôle de réinjection alterne entre on et off. Quand il est activé (on), la fréquence de réinjection spécifiée par ce réglage numérique est atténuée.

4. Pour commuter on et off le module MOD/EFX, pressez la pédale commutateur [▼].

5. Pour retourner en mode de jeu, pressez la touche [MANUAL].

La touche [MANUAL] s’éteint et l’A2.1u retourne en mode de jeu.



Autres fonctions

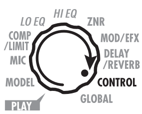
Cette section explique comment utiliser la pédale d'expression interne ainsi qu'une pédale d'expression ou de commutation externe. L'emploi de l'A2.1u comme interface audio ou boîtier de direct est aussi expliqué .

Réglages pour la pédale d'expression interne

La pédale d'expression intégrée de l'A2.1u peut servir de pédale de volume ou contrôler un paramètre d'effet en temps réel. Elle peut aussi servir à régler la fréquence du contrôle de réinjection au pied. La fonction sélectionnée pour la pédale d'expression est mémorisée individuellement pour chaque patch. Pour des détails sur les paramètres qui peuvent être modifiés avec la pédale d'expression, voir pages 30 – 38.

1. Sélectionnez le patch pour lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.

2. Réglez le sélecteur Module en position "CONTROL".



L'A2.1u passe en mode d'édition, vous permettant de faire les réglages de pédale d'expression et de pédale commutateur.

3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner un des modules ou paramètres suivants à contrôler par la pédale d'expression.

- **oF**
  La pédale est inactive.
- **vL**
  Volume
- **CU, Cd, CH, CL**
  Module COMP/LIMIT
- **tU, td, tH, tL**
  Paramètre TONE (module MODEL)
- **EU, Ed, EH, EL**
  Module MOD/EFX
- **dU, dd, dH, dL**
  Module DELAY/REVERB
- **Fb**
  Fréquence de contrôle de réinjection

ASTUCE

- Le module à contrôler peut également être choisi avec la touche [PEDAL ASSIGN] (→ p. 18).
- Le paramètre changé par la pédale d'expression dépend du type d'effet sélectionné pour le module correspondant. Pour des détails, voir pages 30 –38.
- Quand le module COMP/LIMIT, TONE, MOD/EFX ou DELAY/REVERB est sélectionné, le motif de changement du paramètre quand la pédale d'expression est utilisée peut être sélectionné. Pour des détails, voir page 37.

4. Si nécessaire, enregistrez le patch.

Le réglage de pédale d'expression est mémorisé comme partie du patch.

5. Sélectionnez le patch en mode de jeu et bougez la pédale d'expression.

La fonction sélectionnée sera activée.

Quand l'A2.1u est en mode bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage fait à l'étape 3.

Réglage de la sensibilité de la pédale d'expression intégrée

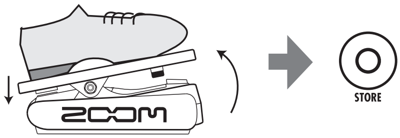
La pédale d'expression de la A2.1u est réglée pour un fonctionnement optimal en usine, mais parfois, un réajustement peut s'avérer nécessaire. Si le son ne change pas quand la pédale est pressée à fond ou s'il change excessivement même si la pédale n'est que légèrement pressée, réglez la pédale comme suit.

1. Mettez l’A2.1u sous tension en gardant enfoncée la touche [PEDAL ASSIGN].

L’indication "dn" s’affiche.

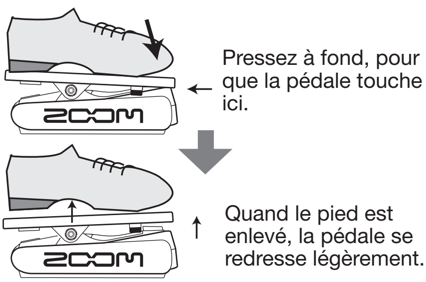


2. Avec la pédale d’expression totalement relevée, pressez la touche [STORE].



L’affichage se change en "UP".

3. Pressez à fond la pédale d’expression puis enlevez votre pied de la pédale.



4. Pressez une fois encore la touche [STORE].

Le réglage de pédale d’expression est terminé et l’unité retourne en mode de jeu.

ASTUCE

- Le point auquel le module est commuté on ou off quand la pédale est pressée est toujours le même quelle que soit l’action effectuée à l’étape 3.
- Si "Er" s’affiche, répétez la procédure depuis l’étape 2.

Emploi d’une pédale d’expression externe (FP01/FP02)

Si vous branchez une pédale d’expression (FP01/FP02, optionnelle) en prise [CONTROL IN] de l’A2.1u, vous pouvez l’utiliser comme pédale de volume, indépendamment de celle intégrée.

1. Branchez le câble de la pédale externe dans la prise [CONTROL IN] puis mettez l’A2.1u sous tension.

2. Faites fonctionner la pédale externe en mode de jeu ou d’édition.

Le volume change.

ASTUCE

La pédale d’expression externe fonctionne toujours comme pédale de volume.

Emploi d’une pédale commutateur (FS01)

Brancher une pédale commutateur FS01 optionnelle à la prise [CONTROL IN] permet de changer de banque au pied quand l’unité est en mode de jeu. Il est aussi possible de commuter On/Off le statut bypass/mute, de contrôler la fonction de tempo manuel (tap tempo) ou d’accomplir d’autres fonctions avec cette pédale.

1. Branchez le câble de la FS01 dans la prise [CONTROL IN] puis allumez l’A2.1u.

2. Réglez le sélecteur de module en position "CONTROL".



L’A2.1u passe en mode d’édition. Vous pouvez maintenant faire des réglages pour la pédale d’expression ou la pédale commutateur.

3. Tournez la commande de paramètre 2 pour sélectionner une des fonctions suivantes pour la pédale commutateur.

- **bP (bypass/mute)**

La pédale commute On/Off le court-circuit des effets (Bypass) ou la coupure du son (Mute). Cela a le même effet que de presser en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode de jeu ou en mode manuel.

- **tP (tap tempo)**

Presser répétitivement la pédale commutateur peut servir à programmer l'intervalle voulu pour le tempo de la fonction rythmique ou à régler des paramètres d'effet supportant la fonction de tempo manuel (tap tempo).

- **bU (bank up)**

Chaque pression de la pédale commutateur fait passer à la banque supérieure. Cela a le même effet que de presser la touche BANK [+].

- **rH (rhythm on/off)**

La pédale commutateur contrôle le démarrage/arrêt de la fonction rythmique. Cela a le même effet que de presser la touche RHYTHM [►/■].

- **dH (delay hold)**

La pédale commutateur commute On/Off la fonction de maintien de delay (Hold). Quand un patch utilisant cette fonction est sélectionné, la pédale commutateur active le maintien, entraînant la répétition du son retardé actuel (voir l'illustration ci-dessous). Presser une fois encore la pédale commutateur annule le maintien et le son retardé chute normalement.

- **dM (delay input mute)**

Commute On/Off la coupure (mute) de l'entrée du module DELAY/REVERB.

- **Mn (Manual mode)**

La pédale commutateur fait alterner entre mode de jeu et mode manuel. Cela a le même effet que de presser la touche [MANUAL].

- **Fb (Feedback control)**

La pédale commutateur commute on/off le contrôle de réinjection. Elle a le même effet que de presser la pédale commutateur [▲] en mode manuel. Pour des détails sur la fonction de contrôle de réinjection, voir page 20.

ASTUCE

- Pour des informations sur les paramètres d'effet prenant en charge la fonction tap, voir pages 30 – 38.
- Pour utiliser la fonction de maintien (hold), un type d'effet la prenant en charge doit être sélectionné dans le patch. Pour des détails, voir pages 30 – 38.
- Quand le module DELAY/REVERB est réglé sur le maintien (hold) ou la coupure (mute), le point clignote au centre de l'afficheur.

4. Sélection le patch en mode de jeu et utilisez la pédale commutateur.

La fonction sélectionnée sera activée.
Cette fonction s'applique à tous les patches, et la valeur la plus récente est toujours active. Il n'est pas nécessaire de mémoriser le réglage.

Emploi de l'A2.1u comme interface audio pour ordinateur

En branchant le connecteur [USB] de l'A2.1u à un ordinateur, l'A2.1u peut servir d'interface audio à convertisseur A/N et N/A et effets intégrés. La configuration nécessaire est la suivante.

■ Systèmes d'exploitation compatibles

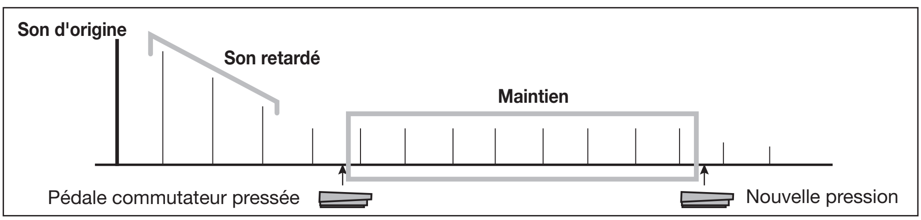
- Windows XP
- MacOS X (10.2 ou ultérieur)

■ Quantification

Quantification 16 bits

■ Fréquence d'échantillonnage

32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz



ASTUCE

Avec chacun des systèmes d'exploitation cités ci-dessus, l'A2.1u fonctionne comme une interface audio en connectant simplement le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'installer un pilote particulier.

Pour utiliser l'A2.1u comme interface audio pour ordinateur, reliez le connecteur [USB] de l'A2.1u à un port USB de l'ordinateur. L'A2.1u sera reconnue comme une interface audio.

ASTUCE

- Si l'interrupteur [POWER] de l'A2.1u est sur OFF, l'alimentation sera fournie par la connexion USB.
- Si l'interrupteur [POWER] de l'A2.1u est réglé sur ON, l'alimentation sera fournie par les piles de l'A2.1u ou par son adaptateur secteur. Prenez garde particulièrement si vous fonctionnez sur piles, car le réglage de l'interrupteur sur ON peut entraîner une décharge plus rapide de celles-ci.

Dans ces conditions, le son d'une guitare connectée à l'entrée [INPUT] de l'A2.1u peut être traité avec les effets de l'A2.1u et enregistré dans les pistes audio d'un logiciel station de travail audio numérique sur l'ordinateur.

En même temps, la prise [OUTPUT/PHONES] de l'A2.1u produit le son de la lecture des pistes audio de la station audio numérique, mixé avec le son de la guitare traité par les effets de l'A2.1u (voir l'illustration en bas de cette page).
Pour des détails sur l'enregistrement et la lecture, référez-vous à la documentation de votre application audio numérique.

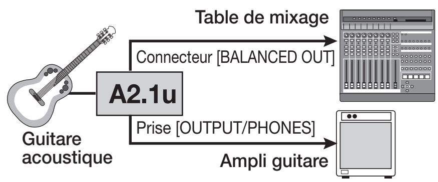
NOTE

- Quand vous utilisez l'A2.1u comme interface audio, le signal après traitement d'effet est toujours directement disponible en prise [OUTPUT/PHONES].
- Si l'application station de travail audio numérique a une fonction de renvoi (le signal entrant durant l'enregistrement est fourni directement à une entrée), celle-ci doit être désactivée quand vous utilisez l'A2.1u. Si l'enregistrement est effectué avec cette fonction activée, le signal produit sonnera comme s'il était traité par un effet flanger.
- Utilisez un câble USB de haute qualité et aussi court que possible. Si l'alimentation est fournie à l'A2.1u via un câble USB faisant plus de 3 m de long, une alerte pour faible tension peut apparaître.

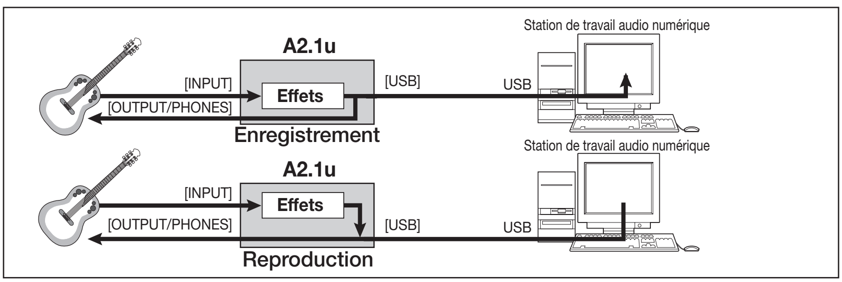
Emploi comme boîtier de direct

Le connecteur [BALANCED OUT] situé à l'arrière permet d'employer l'A2.1u comme boîtier de direct pour envoyer directement le signal de la basse à une console de sonorisation ou d'enregistrement (gain: 0 dB, impédance de sortie: 200 ohms, point chaud-point froid)

Pour utiliser cette fonction, reliez le connecteur [BALANCED OUT] de l'A2.1u à une console de sonorisation ou d'enregistrement via un câble XLR symétrique. En même temps, vous pouvez aussi relier la prise [OUTPUT/PHONES] à l'amplificateur pour guitare à titre d'écoute.



Le commutateur [PRE/POST] vous permet de déterminer le type de signal fourni au connecteur



[BALANCED OUT]. Pour utiliser le signal pris après traitement d'effet, sélectionnez la position "POST" (bouton enfoncé). Pour utiliser le signal pris avant traitement d'effet, sélectionnez la position "PRE" (bouton relâché).



ASTUCE

Quand le commutateur [PRE/POST] est réglé sur "POST", le sigal du connecteur [BALANCED OUT] reflète le réglage du paramètre AMP SELECT (→ p. 29).
Si la prise [OUTPUT/PHONES] n'est pas directement connectée à un ampli guitare et que seule la sortie [BALANCED OUT] est employée, il vaut mieux régler le paramère AMP SELECT sur "oF".

Dans certaines configurations, une boucle de masse (boucle de signal électrique créée lorsque certains appareils appartenant à la même configuration sont branchés à une terre séparée) peut se produire, amenant des problèmes de bruit (ronflements audibles). Dans un tel cas, essayez de régler le commutateur [GROUND] sur "LIFT". Cela peut aider à éliminer ou réduire le bruit.

ASTUCE

Le commutateur [GROUND] détermine si le connecteur [BALANCED OUT] est mis à la terre ou non. Quand le commutateur est en position "LIFT" (commutateur enfoncé), la broche de masse du connecteur [BALANCED OUT] est isolée du trajet du signal. Cela peut être efficace pour éliminer ou réduire un ronflement causé par une boucle de masse.

Démarrage de l'A2.1u en mode à haut gain (HI-GAIN)

Quand vous utilisez un micro magnétique, une guitare électrique avec un micro simple bobinage ou toute autre guitare à faible niveau de sortie, le gain d'entrée de l'A2.1u peut devoir être augmenté en la faisant démarrer en mode HI-GAIN comme expliqué ci-dessous.

■ Pour faire démarrer l'A2.1u en mode HI-GAIN

Mettez sous tension en tenant pressé le commutateur au pied [▼]. L'indication "Hi-GAin" défile dans l'afficheur et le gain d'entrée sera réglé sur une valeur plus élevée.

NOTE

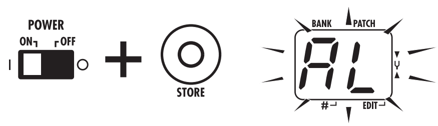
Le réglage de gain d'entrée n'est pas conservé en mémoire et sera annulé à l'extinction de l'unité. Faites la procédure ci-dessus à chaque mise sous tension si nécessaire.

Restauration des réglages d'usine

Avec les réglages d'usine par défaut, les patches de la zone utilisateur (A0 – d9) contiennent les mêmes réglages que ceux de la zone preset (00 – 39). Même après remplacement des patches utilisateur, leur contenu peut être restauré par une seule opération (fonction d'initialisation totale ou "All Initialize").

1. Allumez l'A2.1u en tenant enfoncée la touche [STORE].

"AL" s'affiche.



2. Pour effectuer la fonction d'initialisation totale, pressez une fois encore la touche [STORE].

Tous les réglages de patch sont ramenés à leur valeur d'usine par défaut et l'unité passe en mode de jeu. Pour interrompre l'initialisation totale, pressez la touche RHYTHM [►/■] à la place de la touche [STORE].

NOTE

Quand vous effectuez une initialisation totale, tous les patches nouvellement créés et mémorisés en zone utilisateur sont supprimés (écrasés). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désireriez conserver.

Enchaînement des effets

Les patches de l’A2.1u sont constitués de huit modules d’effet enchaînés en série, comme représenté ci-dessous. Vous pouvez utiliser tous les modules d’effet ensemble ou n’utiliser sélectivement que certains modules en les activant (On) ou en les désactivant (Off).

Module d'effet / **Type d'effet**

MODEL	MIC	COMP/LIMIT	LO EQ	HI EQ	ZNR	MOD/EFX	DELAY/REVERB
MARTIN DREADNOUGHT	MIC	COMPRESSOR	LO EQ	HI EQ	ZNR	CHORUS	HALL
GIBSON SUPER JUMBO		LIMITER	LO PARAMETRIC EQ	HI PARAMETRIC EQ		STEREO CHORUS	ROOM
MARTIN AUDITORIUM						CHORUS ENSEMBLE	SPRING
GIBSON ROUND SHOULDER						AIR	ARENA
TACOMA						FLANGER	TILED ROOM
OVATION						RESONATOR	MODERN SPRING
NYLON						DELAY	BRIGHT SLAP REVERB
MACCAFERRI						TAPE ECHO	DARK SLAP REVERB
DOBRO						REVERSE DELAY	EARLY REFLECTION
NATIONAL						DETUNE	MULTI TAP DELAY
RESOPHONIC						PHASER	DELAY
TUBE PRE AMP						AUTO WAH	ECHO
						TREMOLO	PINGPONG DELAY
						STEP	

* **Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Les noms servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n’indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.**

Pour certains modules d’effet, vous pouvez choisir un type d’effet parmi plusieurs. Par exemple, le module MOD/EFX comprend CHORUS, FLANGER et d’autres types d’effet parmi lesquels choisir. Le module MODEL est un effet simulant le son de divers types de guitares acoustiques. Changer ici le type d’effet revient à sélectionner différents sons de caisse de guitare.

Module CONTROL et module GLOBAL

En plus des modules ci-dessus, l’A2.1u possède également un module CONTROL et un module GLOBAL. Le module CONTROL possède des réglages tels que l’allocation d’une pédale d’expression ou d’une pédale commutateur ainsi que le niveau général (master) qui s’applique à tous les patches.
Le module GLOBAL vous permet d’optimiser les caractéristiques de l’A2.1u pour répondre aux besoins d’un micro et d’un ampli guitare spécifiques. Il contient les réglages suivants.

● AMP SELECT (Sélection d’ampli)

Ce paramètre sert à optimiser la réponse en fréquence de l’A2.1u en fonction du type d’amplificateur. Cela peut aider à réduire le son aigu qui peut être un problème quand on joue d’une guitare acoustique avec un micro au travers d’un amplificateur. Des réglages avec des intensités d’effet différentes sont disponibles pour combo, multicorps et autres types d’ampli.

● PICK UP SELECT (Sélection de micro)

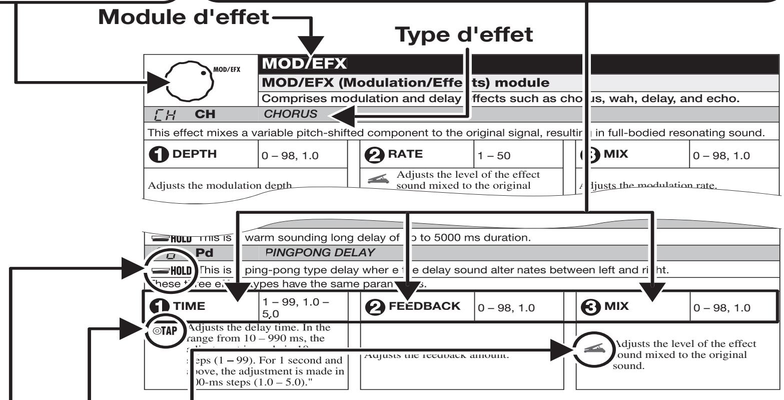
Ce paramètre sert à optimiser la réponse en fréquence de l’A2.1u en fonction du type de micro. Il peut également servir de simulateur pour transformer le son d’une guitare électrique en celui d’une guitare acoustique.

Types et paramètres d'effet

Comment lire le tableau des paramètres

Sélecteur de module
Le symbole du sélecteur de module montre la position que doit avoir ce sélecteur pour appeler ce module/paramètre.

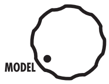
Paramètres d'effet 1 – 3
Ce sont les paramètres qui peuvent être réglés avec les commandes de paramètre 1-3 quand ce type d'effet est sélectionné. La plage de réglage pour chaque paramètre est affichée. Les valeurs de réglage à trois chiffres sont indiquées avec un point entre les deux chiffres.
Example: 0 - 98, 1.0 = 0 - 98, 100



Pédale d'expression
Une icône de pédale ( ) dans la liste signale un paramètre pouvant être piloté par la pédale d'expression interne.
Spécifiez le module correspondant comme destination de modulation pour la pédale d'expression (→ p. 24), puis sélectionnez le type d'effet correspondant du module.

Tap
Une icône tap (◎TAP) dans la liste signale un paramètre pouvant être réglé par pressions répétitives (frappes) de la pédale commutateur (FS01). La fonction Tap doit avoir été assignée au préalable à la pédale commutateur (→ p. 25) et un module incluant ce paramètre doit être activé. En mode d'édition, presser la pédale commutateur entraînera le réglage du paramètre correspondant en fonction de l'intervalle de pression (cycle de modulation, temps de retard) etc. En mode de jeu et en mode manuel, presser la pédale commutateur à la cadence voulue entraînera un changement temporaire du paramètre TIME du type d'effet DELAY du module DELAY/REVERB (en mode de jeu et en mode manuel, seul l'effet DELAY du module DELAY/REVERB peut être contrôlé par programmation Tap).

Hold
Une icône de pédale commutateur (HOLD) dans la liste signale un type d'effet pour lequel le maintien (Hold) peut être commuté On et Off avec la pédale commutateur (FS01). Réglez la fonction de la pédale commutateur sur "dH" (delay hold ou "maintien du retard") (→ p. 25) pour le patch correspondant. Quand ce patch est alors sélectionné en mode de jeu, la fonction de maintien peut être activée (On) ou désactivée (Off) en pressant la pédale commutateur.



MODEL

Module MODEL (Modélisation)

Ce module offre 12 types de simulation de guitare acoustique et de préampli micro.

* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Les noms servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.

Md	*MARTIN DREADNOUGHT*
Simulation de la D-28 MARTIN, une des guitares acoustiques les plus populaires.	
GJ	*GIBSON SUPER JUMBO*
Simulation de la SJ-200 GIBSON, connue comme la "reine des Flat-Tops".	
MA	*MARTIN AUDITORIUM*
Simulation de la 000-18 MARTIN avec une caisse de petite taille et un son clair.	
Gr	*GIBSON ROUND SHOULDER*
Simulation de la J-45 GIBSON qui a un son chaud et riche.	
tC	*TACOMA*
Simulation de la C3C TACOMA qui a une caisse et un son unique.	
ov	*OVATION*
Simulation de l'ADAMAS OVATION dont le dos de caisse arrondi est unique.	
ny	*NYLON*
Simulation d'un son de guitare à cordes nylon adapté à de la musique de type Bossa Nova.	
MC	*MACCAFERRI*
Simulation de la MACCAFERRI SELMER connue pour sa sonorité jazz manouche.	
db	*DOBRO*
Simulation du DOBRO MODEL 27 avec une caisse en bois et un résonateur en métal.	
nt	*NATIONAL*
Simulation du RESO-PHONIC STYLE O de NATIONAL avec un corps en laiton et un résonateur en métal.	
rE	*RESOPHONIC*
Son de guitare à résonateur original de ZOOM avec un fort caractère.	

Tous les types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

❶ DEPTH	0 – 98, 1.0	❷ TONE	0 – 10	❸ LEVEL	2 – 98, 1.0
Règle l'intensité de simulation.		Règle la qualité sonore.		Règle le niveau de signal après passage par le module.	

tP	*TUBE PRE AMP*
Son de préamplificateur à lampes original de ZOOM qui permet de régler la balance entre un circuit à transistor et un préampli à lampes.	

❶ TUBE BLEND	0 – 98, 1.0	❷ TONE	0 – 10	❸ LEVEL	2 – 98, 1.0
Règle la quantité de son lampes mélangé au signal.		Règle la qualité sonore.		Règle le niveau de signal après passage par le module.	

MIC

Module MIC (Micro)

Ce module simule les caractéristiques directionnelles d'un micro quand on enregistre au microphone le type de guitare acoustique sélectionné avec le module MODEL.

MC *MIC*

Simule le son enregistré par le microphone. Vous pouvez sélectionner le type et la position du mcro.

❶ MIC TYPE	dy, Co	❷ POSITION	0 – 2	❸ MIC DISTANCE	0 – 2
Sélectionne le type de micro. "dy" simule la réponse en fréquence d'un micro dynamique et "Co" celle d'un micro à condensateur.		Vous permet de sélectionner les différentes caractéristiques d'un micro en fonction de la position de celui-ci. Les réglages possibles sont: 0: Micro face à la rosace 1: Micro près de la 15e frette 2: Micro près de le 12e frette		Vous permet de sélectionner les différentes caractéristiques d'un micro en fonction de la distance de celui-ci. Les réglages possibles sont: 0: Micro près de la guitare 1: Micro à environ 50cm de distance 2: Micro à environ 1m de distance	

COMP/LIMIT

Module COMP/LIMIT (Compresseur/Limiteur)

Ce module comprend un compresseur qui conserve le niveau de signal général dans une certaine plage en atténuant les composantes de haut niveau du signal ou en accentuant les composantes de bas niveau du signal, et un limiteur qui supprime les crêtes.

CP *COMPRESSOR*

Le compresseur atténue les composantes de haut niveau du signal et accentue les composantes de bas niveau du signal pour conserver le niveau du signal général dans une certaine plage.

❶ SENSE	0 – 10	❷ ATTACK	1 – 10	❸ LEVEL	2 – 98, 1.0
Règle la sensibilité du compresseur. Des valeurs plus élevées donnent une sensibilité plus élevée.		Règle l'intervalle entre le point d'attaque du son et le début de la compression. Des valeurs plus élevées donnent une réaction plus rapide du compresseur.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

LM *LIMITER*

C'est un limiteur qui supprime les crêtes du signal au-dessus d'un certain niveau de référence.

❶ THRESHOLD	0 – 10	❷ RATIO	1 – 10	❸ LEVEL	2 – 98, 1.0
Détermine le niveau du signal servant de seuil à l'action du limiteur.		Détermine l'intensité du limiteur. Des valeurs plus élevées donnent une compression plus forte du signal entrant.		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

LO EQ

Module LO EQ

C'est un égaliseur pour la plage des basses fréquences. Vous pouvez choisir entre un égaliseur à 3 bandes et un égaliseur paramétrique.

LE *LO EQ (Egaliseur de graves)*

C'est un égaliseur 3 bandes qui règle la plage des fréquences inférieures à 500 Hz.

❶ 60Hz	±12	❷ 320Hz	±12	❸ 500Hz	±12
Egaliseur de type en plateau à 60 Hz.		Egaliseur de type en cloche à 320 Hz.		Egaliseur de type en cloche à 500 Hz.	

LP *LO PARAMETRIC EQ (Egaliseur paramétrique de graves)*

C'est un égaliseur paramétrique qui règle la plage des fréquences inférieures à 600 Hz.

❶ TYPE	1, 2, SH	❷ FREQUENCY	Voir Tableau 1	❸ GAIN	±12
Sélectionne le type de filtre. "1" donne un filtre en cloche avec un Q étroit, "2" un filtre en cloche avec un Q large et "SH" donne un égaliseur de graves en plateau.		Sélectionne une fréquence dans la plage 50 - 600 Hz.		Règle le gain.	

[Tableau 1]

Affichage	5	10	20	40	60
Fréquence	50Hz	100Hz	200Hz	400Hz	600Hz

HI EQ

Module HI EQ

C’est un égaliseur pour la plage des hautes fréquences. Vous pouvez choisir entre un égaliseur à 3 bandes et un égaliseur paramétrique.

HE *HI EQ (Egaliseur d’aigus)*

C’est un égaliseur 3 bandes qui règle la plage des fréquences supérieures à 1,2 kHz.

Paramètre	Valeur	Description
1 **1.2kHz**	±12	Egaliseur de type en cloche à 1,2 kHz.
2 **6.3kHz**	±12	Egaliseur de type en cloche à 6,3 kHz.
3 **12kHz**	±12	Egaliseur de type en plateau à 12 kHz.

HP *HI PARAMETRIC EQ (Egaliseur paramétrique d’aigus)*

C’est un égaliseur paramétrique qui règle la plage des fréquences supérieures à 800 Hz.

Paramètre	Valeur	Description
1 **TYPE**	1, 2, SH	Sélectionne le type de filtre. "1" donne un filtre en cloche avec un Q étroit, "2" un filtre en cloche avec un Q large et "SH" donne un égaliseur d’aigus en plateau.
2 **FREQUENCY**	Voir Tableau 2	Sélectionne une fréquence dans la plage 800 Hz – 10 kHz.
3 **GAIN**	±12	Règle le gain.

[Tableau 2]

Affichage	80	2 . 0	4 . 0	8 . 0	10
Fréquence	800Hz	2kHz	4kHz	8kHz	10kHz

ZNR

Module ZNR (ZOOM Noise Reduction)

Ce module sert à réduire le bruit entre les plages de jeu.

nr *ZNR (ZOOM Noise Reduction)*

La réduction de bruit originale de ZOOM qui réduit le bruit dans les pauses de jeu sans affecter le timbre général.

Paramètre	Valeur	Description
1 **THRESHOLD**	1 – 16	Règle la sensibilité. Pour une réduction de bruit maximale, réglez la valeur aussi haut que possible sans causer de chute artificielle du son.

MOD/EFX

Module MOD/EFX (Modulation/Effets spéciaux)

Comprend des effets de modulation et de retard tels que chorus, wah-wah, delay et écho.

CH *CHORUS*

Cet effet mixe une composante transposée variable avec le signal d’origine, donnant un son résonant à corps plein.

Paramètre	Valeur	Description
1 **DEPTH**	0 – 98, 1.0	Règle l’intensité de modulation.
2 **RATE**	1 – 50	Règle la vitesse de modulation.
3 **MIX**	0 – 98, 1.0	Règle le niveau du son d’effet mélangé au son d’origine.

SC *STEREO CHORUS*

C’est un chorus stéréo avec un son clair.

CE *CHORUS ENSEMBLE*

C’est un ensemble de chorus avec ondulations complexes.

Les deux types d'effet de la page précédente ont les mêmes paramètres.

❶ **DEPTH**	0 – 98, 1.0	❷ **RATE**	1 – 50	❸ **MIX**	0 – 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		(pédale) Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

Ar	*AIR*				
Simule l'ambiance d'une pièce, donnant de la profondeur spatiale au son.					
❶ **SIZE**	2 – 98, 1.0	❷ **TONE**	0 – 10	❸ **MIX**	0 – 98, 1.0
Règle l'ampleur spatiale.		Règle la qualité sonore.		(pédale) Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

FL	*FLANGER*				
Cet effet produit un son résonant et ondulant fortement.					
❶ **DEPTH**	0 – 98, 1.0	❷ **RATE**	0 – 50	❸ **RESONANCE**	-10 – -1, 0, 1 – 10
Règle l'intensité de modulation.		(pédale) ◎TAP Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de résonance de modulation.	

rS	*RESONATOR*				
Accentue une fréquence spécifique et produit un son ondulant tel que celui d'une guitare à résonateur. Il est possible d'utiliser aussi cet effet comme pédale wah-wah.					
❶ **FREQUENCY**	1 – 50	❷ **RESONATOR LEVEL**	0 – 98, 1.0	❸ **DIRECT LEVEL**	0 – 98, 1.0
(pédale) Règle la fréquence accentuée. Quand une pédale d'expression est utilisée, l'effet est le même qu'une pédale wah-wah.		Règle la balance de mixage du son d'effet.		Règle la balance de mixage du son d'origine.	

dL	*DELAY*
C'est un retard avec un réglage maximal de 5000 ms.	
tE	*TAPE ECHO*
Cet effet simule un écho à bande.	

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

❶ **TIME**	1-99, 1.0-5.0	❷ **FEEDBACK**	0 – 98, 1.0	❸ **MIX**	0 – 98, 1.0
◎TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).		Règle la quantité de réinjection.		(pédale) Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

rd	*REVERSE DELAY*				
Produit un son comme une bande lue à l'envers.					
❶ **TIME**	1 – 99, 1.0 – 2.5	❷ **FEEDBACK**	0 – 98, 1.0	❸ **BALANCE**	0 – 98, 1.0
◎TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 2.5).		Règle la quantité de réinjection.		(pédale) Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

dt	DETUNE				
Mélange un composant transposé au signal d'origine, donnant un son résonant tel que celui d'une guitare à 12 cordes.					
❶ DEPTH	-15 – -1, 0, 1 – 15	❷ TONE	0 – 10	❸ MIX	0 – 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.		Règle la qualité sonore.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

PH	PHASER				
Cet effet produit un son ayant un caractère pulsatile.					
❶ COLOR	1 – 4	❷ RATE	0 – 50	❸ RESONANCE	0 – 10
Règle le type de son.		TAP Règle la fréquence de modulation.		Règle l'intensité de résonance de modulation.	

AW	AUTO WAH				
Cet effet fait varier la wah-wah en accord en fonction de l'intensité de jeu.					
❶ SENSE	-10 – -1, 1 – 10	❷ RESONANCE	0 – 10	❸ DIRECT MIX	0 – 98, 1.0
Règle la sensibilité de l'effet.		Règle la résonance du son.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

tr	TREMOLO				
Cet effet fait varier périodiquement le volume.					
❶ DEPTH	0 – 98, 1.0	❷ RATE	0 – 50	❸ WAVE	u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9
Règle l'intensité de modulation.		TAP Règle la cadence de l'effet.		Permet la sélection de la forme d'onde de modulation. Les réglages disponibles sont "u" (dents de scie montantes), "d" (dents de scie descendantes) et "t" (triangulaire). Des valeurs de réglage plus élevées donnent plus d'écrêtage des ondes, ce qui renforce l'effet.	

St	STEP				
Effet spécial pour guitare acoustique qui change le son en un motif en escalier.					
❶ DEPTH	0 – 98, 1.0	❷ RATE	0 – 50	❸ MIX	0 – 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.		TAP Règle la fréquence de modulation.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	



DELAY/REVERB

Module DELAY/REVERB

Ce module comprend diverses fonctions de reverb et de delay. L'effet delay permet d'utiliser la fonction de maintien (Hold).

HL	HALL
Cette reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.	
rM	***ROOM***
Cette reverb simule l'acoustique d'une pièce.	
SP	***SPRING***
Cet effet simule une reverb de type à ressort.	
Ar	***ARENA***
Simule l'acoustique d'une grande salle de concert telle qu'une arène.	
tr	***TILED ROOM***
Simule l'acoustique d'une pièce carrelée.	

MS	*MODERN SPRING*
Cet effet simule une reverb à ressort avec un son brillant.	

Les six types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

Paramètre	Plage	Description
1 DECAY	1 – 30	Règle la durée de la reverb.
2 TONE	0 – 10	Règle la qualité sonore.
3 MIX	0 – 98, 1.0	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

bS	*BRIGHT SLAP REVERB*
C'est une reverb avec un son brillant qui permet de régler son paramètre de pré-retard.	
dS	*DARK SLAP REVERB*
C'est une reverb avec un son feutré qui permet de régler son paramètre de pré-retard.	

Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.

Paramètre	Plage	Description
1 DECAY	1 – 30	Règle la durée de la reverb.
2 PRE DELAY	0 – 30	Règle le temps de pré-retard. Le réglage se fait par pas de 10 ms dans une plage de 0 à 300 ms.
3 MIX	0 – 98, 1.0	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

Er	*EARLY REFLECTION*
Cet effet isole uniquement les réflexions premières de la reverb.	

Paramètre	Plage	Description
1 DECAY	1 – 30	Règle la durée de la reverb.
2 SHAPE	-10 – -1, 0, 1 – 10	Règle l'enveloppe du son d'effet. Dans les négatifs, l'enveloppe est inversée. A 0, l'effet est une reverb gate. Dans les positifs, l'enveloppe est une enveloppe de type déclin (decay).
3 MIX	0 – 98, 1.0	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

Md	*MULTI TAP DELAY*
Cet effet produit plusieurs composantes de retard avec des temps de retard différents.	

Paramètre	Plage	Description
1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).
2 PATTERN	1 – 8	Sélectionne le motif de combinaison pour les retards. La sélection va de motifs rythmiques à des motifs aléatoires.
3 MIX	0 – 98, 1.0	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.

dL	*DELAY*
HOLD C'est un retard avec un réglage maximum de 5000 ms.	
EC	*ECHO*
HOLD C'est un long retard au son chaud avec une durée atteignant 5000 ms.	
Pd	*PINGPONG DELAY*
HOLD C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son retardé alterne entre gauche et droite.	

Ces trois types d'effet ont les mêmes paramètres.

Paramètre	Plage	Description
1 TIME	1 – 99, 1.0 – 5.0	TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).
2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	Règle la quantité de réinjection.
3 MIX	0 – 98, 1.0	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.



CONTROL

Module CONTROL

Sert aux réglages de pédale et vous permet de contrôler la fonction de la pédale commutateur et le réglage du niveau général s’appliquant à tous les patches.

Ct — *CONTROL*

❶ RTM DESTINATION	Voir Tableau 3	❷ FS	Voir Tableau 4	❸ MASTER LEVEL	0 – 98, 1.0
Quand une pédale d’expression (FP01/FP02) est branchée en prise [CONTROL IN], ce paramètre sélectionne le module de destination de la modulation pour la fonction de modulation en temps réel (voir Tableau 3).		Quand une pédale commutateur (FS01) est branchée à la prise [CONTROL IN], ce paramètre sélectionne la fonction pilotée par la pédale (voir Tableau 4). La fonction sélectionnée ici s’applique à tous les patches.		Règle le niveau général pour tous les patches.	

[Tableau 3]

Réglage	Destination de modulation
oF	OFF
vL	Volume
CU, Cd, CH, CL	Module COMP/LIMIT (*)
tU, td, tH, tL	Paramètre TONE du module MODEL (*)
EU, Ed, EH, EL	Module MOD/EFX (*)
dU, dd, dH, dL	Module DELAY/REVERB (*)
Fb	Fréquence du contrôle de réinjection.

[Tableau 4]

Réglage	Fonction
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Banque supérieure
rH	Rythmique on/off
dH	Maintien (hold) du delay
dM	Coupure (mute) du delay
Mn	Mode manuel on/off
Fb	Fonction de commande de réinjection on/off

Le fonctionnement des modules marqués d’un (*) change comme suit, en fonction de la lettre de droite.

U UP

Le paramètre est au minimum quand la pédale est totalement relevée et au maximum quand la pédale est totalement enfoncée.

d DOWN

Le paramètre est au maximum quand la pédale est totalement relevée et au minimum quand la pédale est totalement enfoncée.

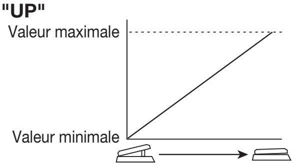
H HIGH

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch. Quand la pédale est totalement enfoncée, le paramètre est au maximum.

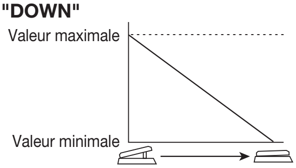
L LOW

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre est au minimum. Quand elle est totalement enfoncée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch.

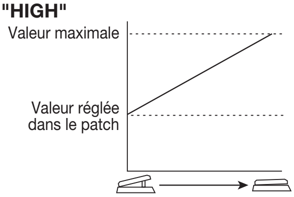
"UP"



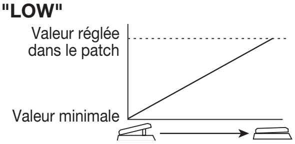
"DOWN"



"HIGH"



"LOW"





GLOBAL

Module GLOBAL

Sert pour faire les réglages de correspondance avec l'amplificateur et le micro de guitare employés et pour contrôler la fonction de contrôle de réinjection (larsen). Les réglages de ce module s'appliquent à tous les patches.

GL — *GLOBAL*

Paramètre	Plage	Description
❶ PICK UP SELECT	Voir Tableau 5	Modifie la qualité du son en fonction de la guitare ou du micro utilisé pour mettre au mieux en valeur les possibilités de simulation du module MODEL (voir Tableau 5).
❷ FEEDBACK FREQ	oF, At,1 – 30	Réduit la réinjection acoustique (larsen) en atténuant la bande de fréquences où elle se produit. La fréquence peut être détectée automatiquement ou manuellement. Pour des détails sur la façon d'utiliser la fonction de contrôle de réinjection, voir page 20.
❸ AMP SELECT	Voir Tableau 6	Ce paramètre sert à atténuer la bande de fréquences qui peut sonner de façon rugueuse quand une guitare acoustique est reproduite via un amplificateur pour guitare (voir Tableau 6). Choisissez le réglage convenable en fonction de l'amplificateur utilisé et réglez la valeur selon les besoins.

[Tableau 5]

Réglage	Contenu
oF	OFF
bP	Pour l'emploi avec un micro piezo à son brillant.
dP	Pour l'emploi avec un micro piezo à son feutré.
bM	Pour l'emploi avec un micro magnétique à son brillant.
dM	Pour l'emploi avec un micro magnétique à son feutré.
SE	Pour l'emploi avec une guitare électrique et des micros à simple bobinage.
HE	Pour l'emploi avec une guitare électrique et des micros humbucker.

[Tableau 6]

Réglage	Contenu
oF	Règle le paramètre AMP SELECT sur OFF.
b1 – b9	Pour l'emploi avec des amplificateurs de type combo à son brillant. Des valeurs élevées donnent plus d'atténuation.
C1 – C9	Pour l'emploi avec des amplificateurs de type combo normaux. Des valeurs élevées donnent plus d'atténuation.
S1 – S9	Pour l'emploi avec des amplificateurs de type multicorps. Des valeurs élevées donnent plus d'atténuation.

Guide de dépannage

● Le volume est faible

Réglez le niveau du patch (→ p. 9) ou le niveau master (→ p. 37). Quand vous utilisez un micro à faible niveau de sortie, lancez HI-GAIN mode (→ p. 28). Essayez de régler la pédale d'expression.

● Problème d'adaptation à un micro ou un amplificateur de guitare particulier

Vérifiez les réglages PICK UP SELECT et AMP SELECT.

● L'effet Delay/reverb ne fonctionne pas

Le module DELAY/REVERB est inactif quand un pattern rythmique joue. Stoppez la lecture du rythme (→ p. 12).

● Pas d'effet (quand on emploie le connecteur [BALANCED OUT])

Vérifiez si le sélecteur [PRE/POST] est sur "POST" (traitement d'effet activé).

● Haut niveau de bruit

Réglez le module ZNR. Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur ZOOM (AD-0006).

● Un ronflement est entendu (quand on emploie le connecteur [BALANCED OUT])

Une boucle de masse s'est produite entre appareils connectés. Essayez de régler le sélecteur [GROUND] sur "LIFT". Cela devrait aider à éliminer ou réduire le bruit.

● L'autonomie des piles est faible

Utilisez-vous des piles au manganèse? Le fonctionnement continu est de 6 heures avec des piles alcalines. L'emploi de piles alcalines est recommandé.

Caractéristiques techniques

Nombre de types d'effet	47
Nombre de modules d'effet	Maximum de 8 modules simultanés
Mémoire de patch	
Zone utilisateur	10 patches x 4 banques
Zone preset	10 patches x 4 banques
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz
Convertisseur A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Convertisseur N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (sous une charge de 10 kΩ)
Afficheur	DEL 2 chiffres 7 segments, diodes témoins de paramètres, diodes témoins d'assignation de pédale
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard
Niveau d'entrée nominal:	-20 dBm
Impédance d'entrée:	1 MΩ
Sorties	Jack 6,35 mm stéréo standard (à la fois pour ligne et casque)
	Niveau maximal de sortie ligne: +5 dBm (impédance de charge en sortie 10 kΩ ou plus)
	Niveau maximal de sortie casque: 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)
Connecteur XLR (sortie symétrique)	
	Gain d'entrée/sortie: 0 dB
	Impédance de sortie: 100 Ω (point chaud-masse), (point froid-masse), 200 Ω (point chaud-poind froid)
Entrée de commande	Pour FP02 (FP01)/FS01
Interface USB	
Interface PC	16 bits (enregistrement/lecture, stéréo)
Fréquences d'échantillonnage	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Alimentation électrique	
Adaptateur secteur	CC 9 V, 300 mA (Adaptateur secteur AD-0006 ZOOM)
Piles	Quatre piles R6 (taille AA) IEC, 6 heures de fonctionnement continu (piles alcalines)
Dimensions	165 (P) x 255 (L) x 79 (H) mm
Poids	1200 g (sans piles)
Accessoires optionnels	Pédale d'expression FP02/ Pédale commutateur FS01

* 0 dBm = 0,775 Vrms
* Aspect et caractéristiques sont sujets à changement sans préavis.

Patterns pré-programmés (presets) de l'A2.1u

N°	Nom du pattern	Format de mesure	N°	Nom du pattern	Format de mesure
1	8beat_1	4/4	**21**	3per4	3/4
2	8beat_2	4/4	**22**	6per8	3/4
3	8beat_3	4/4	**23**	5per4_1	5/4
4	8shuffle	4/4	**24**	5per4_2	5/4
5	16beat_1	4/4	**25**	COUNTRY	4/4
6	16beat_2	4/4	**26**	REGGAE	4/4
7	16shufle	4/4	**27**	LATIN1	4/4
8	ROCK	4/4	**28**	LATIN2	4/4
9	FUNK_1	4/4	**29**	LATIN3	4/4
10	FUNK_2	4/4	**30**	BALLAD_1	4/4
11	HIPHOP	4/4	**31**	BALLAD_2	3/4
12	R'nR	4/4	**32**	BLUES_1	4/4
13	POP_1	4/4	**33**	BLUES_2	3/4
14	POP_2	4/4	**34**	JAZZ_1	4/4
15	POP_3	4/4	**35**	JAZZ_2	3/4
16	POP_4	4/4	**36**	JAZZ_3	4/4
17	DANCE_1	4/4	**37**	METRO_3	3/4
18	DANCE_2	4/4	**38**	METRO_4	4/4
19	DANCE_3	4/4	**39**	METRO_5	5/4
20	DANCE_4	4/4	**40**	METRO	

CATCH US IF YOU CAN

ZOOM CORPORATION
ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon
Site web: http://www.zoom.co.jp

A2.1u - 5003-1

USB/Cubase LE Startup Guide

USB/Cubase LE Startup Guide

This USB/Cubase LE Startup Guide explains how to install Cubase LE on a computer, how to make the connection and settings of this unit, and how to record your instrument play.

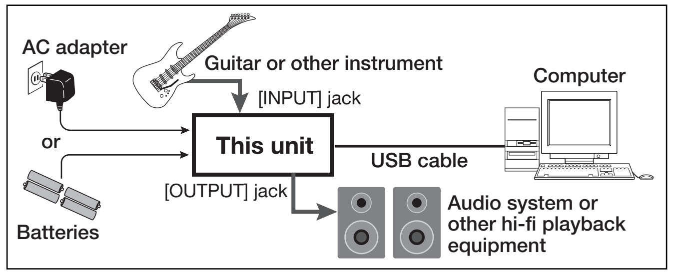
Windows XP

To connect this unit to a computer running Windows XP and to enable audio input/output, proceed as follows.

1 Install Cubase LE on the computer.

When you insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the computer, the installer will start up automatically. Follow the on-screen instructions to install Cubase LE.

2 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows XP, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.

3 From the "Start" menu, select "Control Panel" and double-click "Sounds and Audio Devices".

The sounds and audio devices properties screen appears. Click the "Audio" tab and check whether "USB AUDIO CODEC" is selected as default device for audio playback and recording.



If another device is selected, use the "Default Device" pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC".
When the setting has been made, click the OK button to close the sounds and audio devices properties screen.

4 Start Cubase LE.

A window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

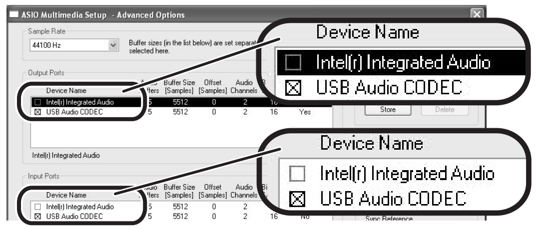
5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Multitrack" in the list of devices.



Check whether "ASIO Multimedia Driver" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.

6 Click the "Control Panel" button in the device setup window. In the window that appears, click the "Advanced Options" button.

In the advanced options window, check whether "USB Audio CODEC" is selected as input port and output port.

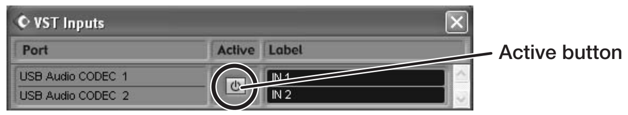


If not selected, click the respective box to place a check mark in it.
When the setting has been made, click the OK buttons to close the windows and return to the normal post-startup Cubase LE screen.

HINT

- By clicking the Move up/Move down button in the advanced options window, you can change the priority sequence setting of the currently selected port. If you move "USB Audio CODEC" to the top of the list, it will also be at the top in the following VST input window.
- When you edit any of the settings in the advanced settings window, a window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.

HINT

When multiple input ports are available for selection, you should scroll or enlarge the window and check the enable/disable settings for all ports.

Continued overleaf

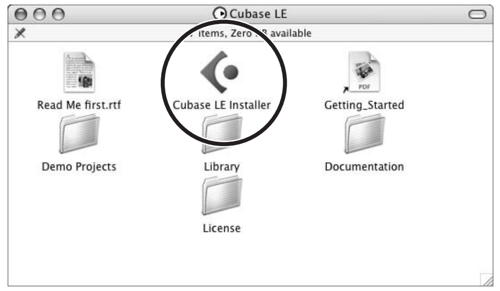
MacOS X

To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

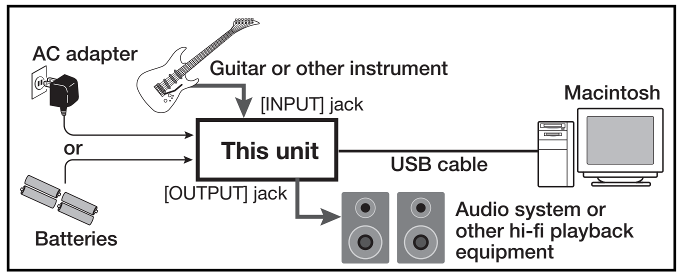
1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

The "Cubase LE" icon appears on the desktop.

2 Double-click the icon to open it, and use the "Cubase LE Installer" to install Cubase LE.



3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

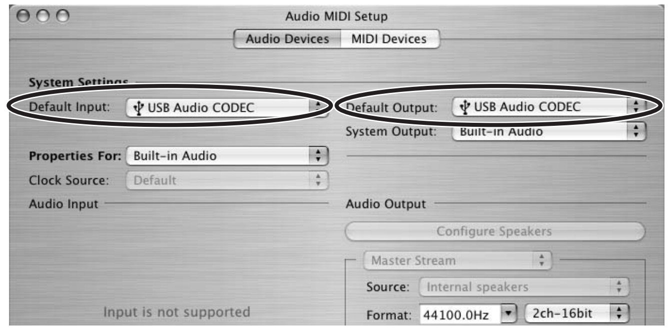
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

The Audio MIDI Setup screen appears.
Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC".
When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

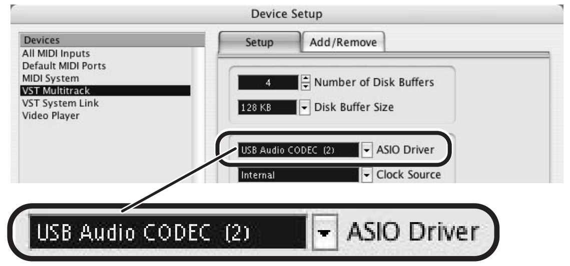
5 Start Cubase LE.

HINT

The Cubase LE program is installed in the "Applications" folder.

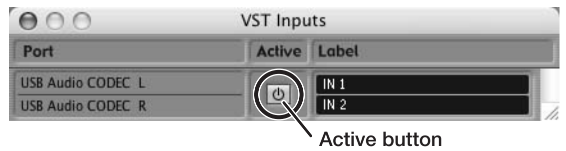
6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

Check whether "USB Audio CODEC(2)" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection.
When the setting has been made, click the OK button to close the window.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.

Continued overleaf

8 **Access the "File" menu and select "New Project".**

The new project window appears. Here you can select a project template.

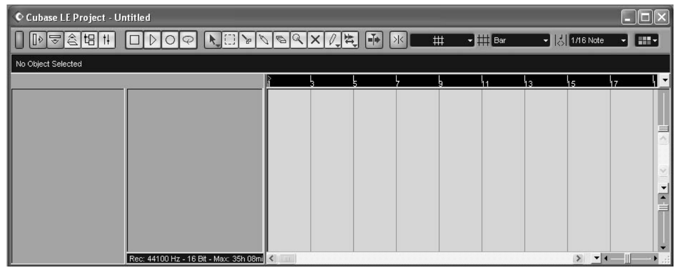


9 **Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.**

A window for selecting the project file save location appears.

10 **After specifying the project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS 10.4).**

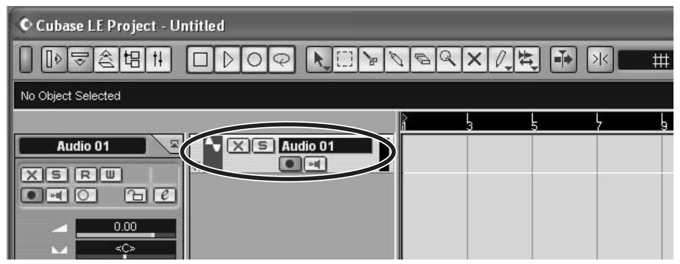
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



Project window

11 **To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".**

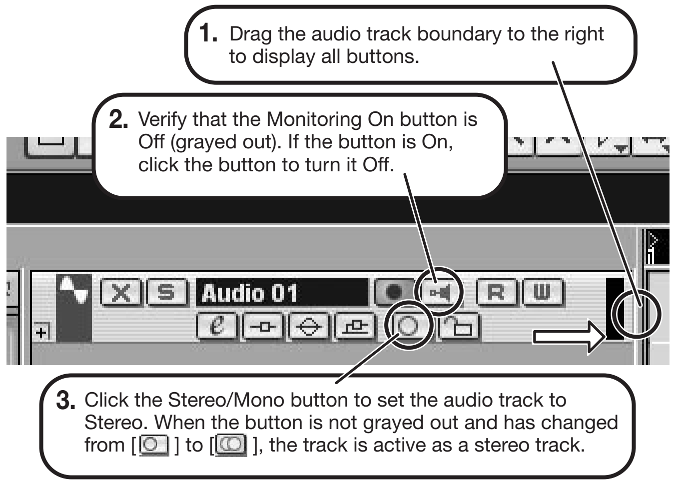
A new audio track is added to the project window.



HINT

You can add several tracks at once by accessing the "Project" menu, selecting "Add track" and then selecting "Multiple..." in the submenu.

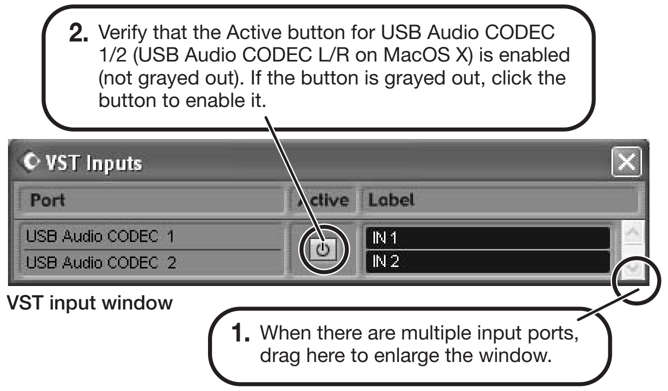
12 **Make the following settings for the new audio track.**



13 **Access the "Devices" menu and select "VST Inputs".**

The VST inputs window appears.
This window shows the available input ports and their active/inactive status.

You can perform the following steps here.



VST input window

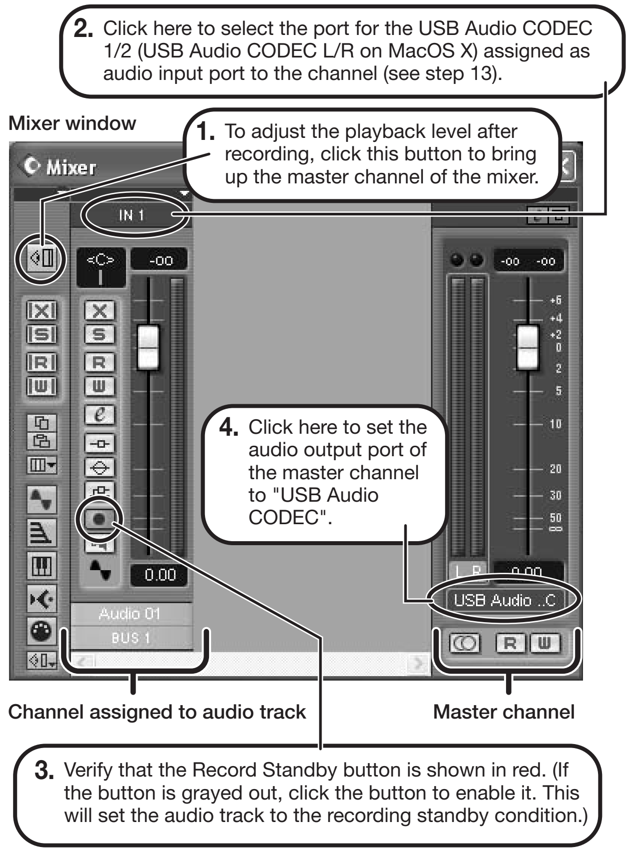
14 **Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.**

The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

15 **Access the "Devices" menu and select "Mixer".**

The mixer window appears.
This window shows the channels assigned to created tracks.

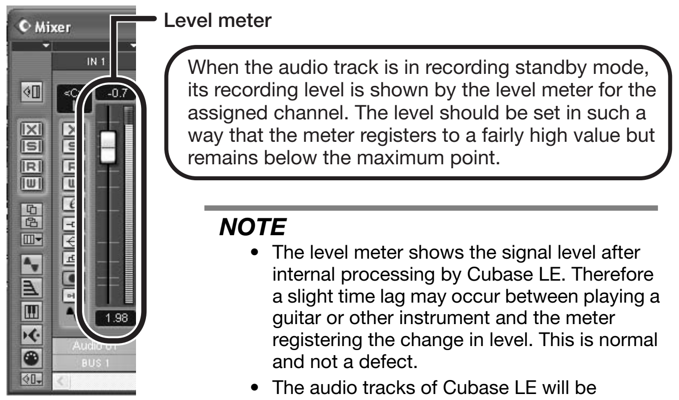
You can perform the following steps here.



HINT

When the Record Standby button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level for the audio track. When the button is disabled, the output level for the audio track is shown.

16 **While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE.**



NOTE

- The level meter shows the signal level after internal processing by Cubase LE. Therefore a slight time lag may occur between playing a guitar or other instrument and the meter registering the change in level. This is normal and not a defect.
- The audio tracks of Cubase LE will be recorded with correct timing exactly matched to your instrument play. There will be no lag between already recorded tracks and newly added tracks.

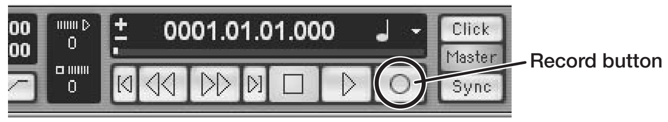
17 **Verify that the transport panel is shown.**



Transport panel

If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

18 **To start recording, click the Record button in the transport panel.**



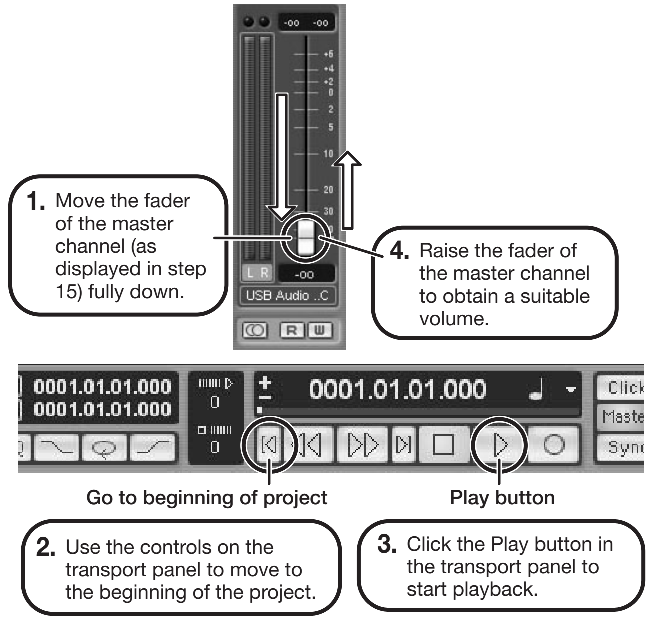
As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

19 **To stop recording, click the Stop button in the transport panel.**

Recording stops.

20 **Check the recorded content.**

To play the recording, perform the following steps.



HINT

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the settings in the VST input window (step 13) and the master channel output port setting (step 15) once more.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE, other applications may slow down drastically or the message "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE.

(1) Shut down other applications besides Cubase LE.
In particular, check for resident software and utilities.

(2) Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE.
When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.

(3) Power the unit from an AC adapter
When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE again.